no.214
1983年6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1983

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

AMFとタイトーが

新レジャーセンター構想も

ボウリング機器などの大手メーカーであるエーエムエフ㈱（AMF、本社横浜、西潟真澄社長）と㈱タイトー（本社東京、ミハイル・コーガン社長）ではこのほど、AMF製新型ボウリング機器の販売やボウリング場でのゲーム機オペレーションなど広範囲に及ぶ業務提携を行なったことを明らかにした。ボウリング場のもつロケーションとしての意義はとほうもなく大きく、両社は協力してボウリング場の活性化を図るとしており、この大型業務提携は今後の発展の大きな基礎となるもようである。

AMFとタイトーは五月二十七日、両社が六月以後AMF製品をタイトーが販売するなど広範囲な業務提携を行なう、と発表した。提携内容は①タイトーは新製品「マジックスコア」を含むAMF製レジャー機器の販売代理店として、百近いタイトーの営業所網を通じて全国のボウリング場に販売する、②その販売金額が大きいことから、ボウリング経営者がこれらの機器導入をする際に、タイトーは併設ゲーム場のオペレーションなどでまかなえるよう独自のファイナンスシステムを採用する、③両社はボウリング機器の販売、AM機のオペレーションについて互いに協力し、将来的にはこれらを基礎とした新たなレジャービル経営を含む新事業を行なう、というもの。

日本のAMF社は、米国AMF社（本社ニューヨーク州ホワイトプレインズ、トーマス・ヨーク社長）の子会社。米国AMF社は一九一二年にたばこ製造用自動機械メーカーとして設立され、以来各種産業用機器、スポーツ・レジャー機器などを製造販売する総合メーカーとなり、世界有数の企業となっている（八一年十二月決算で売上げ高約十二億七千万ドル）。

日本のAMF社は昭和三十六年米国AMFと伊藤忠商事㈱の合弁会社として設立されたが、五十年以後一〇〇%米国AMFの子会社となった。同社は、米本社と同様に各種産業用機器、スポーツ・レジャー機器の販売などを行なってきている（五十六年十二月決算で売上げ高約七十二億七千万円）。そしてボウリング機器の部門は同社七部門のひとつである。

全国1320センター舞台に販売とOP展開

日本でのボウリング場は昭和四十年代にブームで湧いたあと下降線をたどっていたが、ここ数年復調、安定してきており現在全国に千三百二十センター（約三万レーン）ある。国内ボウリング場で使用される機器はAMF、ブランズウィック、オーディンの三大メーカー品によって占められており、うちAMF社のシェアは約三〇%とされている。

この間米国ではボウリング機器の電子化が急速に進んでおり、なかでも自動的にスコアを記録する「マジックスコア」はAMF社が初めて開発、他社も追随して開発するなど人気が高い。こうした状況にあって、国内で二、三%しかまだ普及していないが、今後急速に普及する見込みとなっている「マジックスコア」などボウリング機器（補修品を含む）の販売に関し、全国ボウリング場にゲーム機を数多く（シェア約三〇%）オペレーションしているタイトーがこのほどAMF社と全面的に提携することになったもの。

タイトーでは、ボウリングブーム以後、新品同様の中古ボウリング機器の輸出も行なってきており、その時点でボウリング機器メーカーとの協力を得てきたが、機器電子化を機にオペレーション拡大をからめて、大規模な基本提携へと進めた。

タイトーでは、現在ボウリング場一センター当たり平均二十台程度のゲーム機設置を五十台程度まで増やせる、との見通しを立てるとともに、ボウリング機器とゲーム機との複合的なレイアウト（設置場所の設計）など、さまざまにボウリング場を活性化できるとしている。もちろんそのため、ボウリング場経営者が機器の電子化導入、設備の更新などを容易にできるよう、タイトー側で独自のファイナンスシステムを組むことになる。

これらの点で業務提携した両社は、今回の提携を〝第一ステップ〟として、ボウリング場にマイコン機器など最新エレクトロニクス技術を導入した新しいレジャーセンタービル化など、将来にわたる大きな構想を持っている。タイトーでは、AMF製品以外を使用しているボウリング場にも積極的に働きかけていくとしている。事実上わが国最大のゲーム機オペレーターである同社が、今回の〝第一ステップ〟としての提携を基礎に一段と飛躍することは間違いないとみられている。

上の写真は「マジックスコア」を装備した東京・高島平のトミコシ・ボウリングセンター。下の写真はボウリングレーンなど大型設備以外にもタイトーによって販売されるボウリング場用品

電気用品輸入 円滑化

貿易摩擦解消の一環として電取法一部改正

電気用品取締法が一部改正され、新たに「外国登録製造事業者」が認められるなど、海外からの甲種電気用品の輸入国内販売が従来より一段と容易になることになった。

これはいわゆる貿易摩擦を解消する方策のひとつで、手続き的には市場開放策の一環として輸入品に関する基準・認証制度の改善を盛り込んだ電気用品取締法など法律十六件の一括改正を行なったもの。五月十八日の参議院で「外国事業者による形式承認等の取得の円滑化のための関係法律の一部を改正する法律」（法律第五七号）が可決、成立し、同二十五日公布された。この法律により改正された関係法律のうちAM業界に直接関係あるのは電気用品取締法のみ。

電気用品取締法はこれにより、同法第十七条の二から六が新規追加、第二十三条の二が全面改正、第二十五条の三と四が追加、第二十六などが全面改正となるなど、一部改正された。この改正のあらましは次のとおりとなっている（官報による）。

① 外国において本邦に輸出される甲種電気用品の製造事業を行なう者は、事業区分に従って、通商産業大臣の登録を受けることができる（「外国登録製造事業者」を認める）ことにした。

② 外国登録製造事業者は、製造しようとする甲種電気用品であって本邦に輸出されるものの型式について、型式区分に従って、通商産業大臣の承認を受けることができることにした。

③ 甲種電気用品輸入事業者が、販売しようとする甲種電気用品の型式について、他の甲種電気用品輸入事業者が認可を受けている型式と同一の型式区分に属し、かつ、同一の製造事業者に係るものである旨の通商産業大臣による確認を受けたときは、その確認を受けた甲種電気用品輸入事業者は、その甲種電気用品の型式について型式認可を受けたものとみなすことにした。

以上の改正は五月二十五日の公布以後三ヵ月以内に、政令で定める日に施行するとしており、必要な規定改正などの整備も行なわれることになっている。改正施行により少しはAM機の輸入国内販売が容易になることになるが、実際にはこのところPCボードの輸出が目立つぐらいで、TVゲームの本体輸入はごくわずかであり、AM業界としては当面同法改正の影響はないとみられている。

ベストヒットゲーム25 -27面
家庭用TVゲーム特集 -23面

排除すべきG機で

JAMMA・健娯委が昨年同様の基準作成

ギャンブル（G）マシンによる違法営業撲滅をスローガンに掲げている日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）と日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）では、五月十二日に東京・永田町のヒルトンホテルでまずJAMMAの健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長・㈱ユニバーサル）の第五回会合を開いた後、両協会によるGマシン対策合同委員会（同委員長）の第十回会合を開いた。

JAMMAの健全娯楽推進委員会は、第四回会合（四月二十二日）で提出された「賭博機械の基準」案ならびにその「例外規定」案が第五回会合で採択され、これらは理事会の承認を受けることになった。

「賭博機械の基準」はJAMMAの定款第四条第四項に、同協会の事業のひとつとして「公序良俗に反する娯楽機械を排除するための諸対策」を掲げていることから、これを具体的に示すためにこのほど作成されることになったもの。同委員会は定款第四条第四項でいう「公序良俗に反する娯楽機械」を「賭博機械」であると断定したうえで、偶然性を基本に勝負事をゲーム内容とするギャンブルマシン（賭博機）を「賭博機械」と「賭博機械」でないものの二種類に区分するという、同委員会独特の論理でこの基準作りを進めた。結果的にはその内容は、昨年四月から五月にかけて作成され、さらに六月に改訂された「賭博機械の排除の為の基準」（本紙第193号に改訂版掲載）の内容と同じもの。

同委員会の考えは、現に賭博行為に使われたりそのため摘発されている機械などから共通の特徴らしい点を抽出し、それによって「賭博機械」を特定しようとするもの。百八十枚の根拠とか、子ども用ギャンブル機についてはなにひとつ説明されていない。なお同基準は、正しい営業をしているメダルゲーム場で使われるゲーム機も、定款に反する賭博機械になってしまうという矛盾を含んでいる。そのためシグマから「例外規定」案が提出された。

「例外規定」は「賭博機械の基準」の運営実施に際し、例外措置を行なうという補充案。基本的には「賭博機械」の販売に際し事前にJAMMAの承認を得て、特定シールを貼付して販売する——というもの。委員会としてはすでに原案を承認した形になっているが、具体的な実施方法については今のところどうなるのか見当もついていない。

この日の健全娯楽推進委員会では、以上のほか次の二点が確認されている。(1)高知県で子どもギャンブル機の違法営業が摘発された事件について、押収された機械は会員会社製品をオペレーターが「一回の賭け金が四十円まで可能になるよう改造しており（実際は一回二百四十円まで投入できるようメーカー段階で製造されている—編集部註）」明らかに基準違反だが、これはオペレーター側の無断改造によるものでメーカー側に直接関係ない——とされた。(2)五月二日に合同委のメンバーが川崎市内に現地調査を行なった結果、川崎駅前だけでも百平方㍍内にG機による違法営業箇所がいくつも見受けられることが判明した。

賭博機械の基準

JAMMA・健全娯楽推進委

日本アミューズメントマシン工業協会定款第四条第四項に規定された事業遂行のため、競馬・自転車・ボート・スロット・ビンゴ・トランプ（ポーカー・ブラックジャック・オイチョカブ・パイパイゲーム・ハイ&ローなど）・ルーレット・サイコロ等偶然性の確立よりなる娯楽機械（以下「娯楽機械」という）のうち、公序良俗に反する娯楽機械（以下「賭博機械」という）の基準を以下の通り定める。

一　機能・構造上の条件

(1) 娯楽機械のうちメダルを使用しないもの。

(2) メダル払出装置を備えていないもの、又は払出装置から払い出されるメダルが投入されたメダルで循環される構造でないもの。

(3) 入賞したメダルが払い出しされないでリセットされ（切替）スイッチでその枚数が払出メーター等に記憶される構造であるもの。

(4) 硬貨又はこれと同じサイズのメダルを選別する選別機を備え付けているもの。ただし、子供用娯楽機械で三十円以下の範囲のものは除く。

(5) 配当を表示するクレジット及び投入を表示するクレジットが二桁を超える構造であるもの。

(6) クレジット表示が二桁までの範囲のものであってもプレイヤーが任意にかつ随時に払い出しすることができる払出スイッチ（押ボタン）を備えていないもの。

(7) 紙幣を挿入できる構造のもの、又は、紙幣識別機を搭載しているもの。

二　特性上の条件

遊戯における最高配当枚数が百八十枚を超えているもの。（倍率百八十倍ではなく、一回の遊戯における複数クレジット・メダル掛けの場合でも一回ゲームの配当枚数が百八十枚を超えているもの）。

三　形状上の条件

メダル娯楽機械としては、テーブル型（例えばインベーダーゲームのテーブルタイプ）、卓上型、壁掛型（ロタミントタイプ）の形状であるもの。

四　改造禁止の条件

前各項に該当しない娯楽機械であっても、容易に賭博機械に改造できるもの。

(注)　ただし、一項(3)(5)および二項については特例事項を設けるものとする。

新任の警察庁担当官らと G機排除めぐり意見交換

同日開かれたJAMMAとNAOの合同委員会では、このほど新任となった警察庁保安部防犯課の三島和夫課長補佐、三宅茂警部、田中保警部補の三氏との懇談を行なった。業界側はこの席で昨年はじめごろからのG機に対する諸対策を説明、これに対し警察庁は昨年一年間におけるG機違法営業取締りを総括的に説明するとともに、捜査員を異動しさらに取締りを強化していく——とし、業界側に健全化を徹底するよう求めた。

真砂工業がむさしの村に

遊園施設2機種

新製品としてこのほど完成

真砂工業㈱（本社東京、真砂幸雄社長）ではこのほど、同社の新製品でもある遊園施設「ファイアーバード」と「パノライン」を"むさしの村"（埼玉県加須市、埼玉県共済農協連合会経営）に建設、三月二十日より営業運転を開始したことを明らかにした。

同社の「ファイアーバード」は二十四人乗りのいわゆるパイラットタイプの遊園施設。全高一一・五㍍、設置面積一四・五㍍×五・六㍍のコンパクトなものであるが、左右のスイング角度は最大六〇度もあり、十分スリルが楽しめる。"船"は火の鳥（ファイアーバード）をデザイン化したものになっており、これも特徴とされている。

もう一機種、「パノライン」は回転式の大型乗物。中央の回転軸から横に四本の回転アームが外側に出ており、その先にゴンドラが二つずつ（従ってゴンドラは計八つ）ぶら下っているもの。ゴンドラは、メリーゴーランドのように回転しながら、観覧車のように上下回転するのが大きな特徴。全高七㍍、外柵直径一一㍍。四人乗りゴンドラなので最大三十二人が一度に楽しめる。

これらはいずれも同社による新製品で、家族連れ客を対象としたもの（同社による委託営業）。遊園地「むさしの村」は東武伊勢崎線加須駅からバスで約十分のところにあり、百二十種の樹木をもつ自然を生かした遊園地で、総面積約十万平方㍍という広大な"緑の遊園地"。スポーツ施設もテニスコートなど数多く設けられている。遊園施設では、すでに「むさしの村鉄道」「観覧車」「スカイバスケット」「メリーゴーラウンド」「コーヒーカップ」「世界童話めぐり」「トランポリン」などとゲーム場「プレイランド」があり、昭和鉄工㈱（本社東京、森政行社長）によって運営されているほか、「サイクルモノレール」などがパークサイクル（本社埼玉県大里郡、小川俊一社長）によって運営されている。

写真は「ファイアーバード」(上)と「パノライン」(下)

ゲーム場、遊園地への

参加率は上昇中

58年版「レジャー白書」で

㈶余暇開発センターでは、四月二十九日に、五十八年版「レジャー白書」を発行したが、それによると、ゲームセンター、遊園地の参加率がここ三年のうちに順調に伸びていることがわかった。

この調査は毎年行なわれているもので、日本人の余暇の現状について、人口五万人以上の都市に居住する十五歳以上の男女三千人を対象に、八十五種目の余暇活動についての活動実態を尋ねたものである。回答者は二千六百三十五人、回収率は八七・八%という高率であった。この調査では八十五種目の余暇活動が、スポーツ部門、趣味・創作部門、娯楽部門、観光部門の四つの部門に分類されている。なお参加率とはその余暇活動を一年間に一回以上行なった割合を言う。

ゲームセンターについての五十七年の参加率は二〇・二%で五十四年の一六・二%と比べると四%増えている。五十七年の参加人口も二千二十万人と、五十四年の千四百三十万と比べ増えている。また、五十七年の年間平均回数も十四・九回で、五十四年の十二・四回と比べると増えている。だが年間平均費用については、七千六百円で五十四年の一万二千円と比べると減っている。なおここで言う「ゲームセンター」とはパチンコ店などを含んでいない。

遊園地についての五十七年の参加率は三七・六%で五十四年の二八・一%と比べると九・五%も伸びている。五十七年の参加人口は三千四百五十万人で五十四年の二千四百九十万人と比べると約千万人も増えている。また五十七年の年間平均活動回数は四・一回で五十四年の五・六回に比べると一・五回も減っている。しかし、五十七年の年間平均費用は百三十四万円で、五十四年の百三十万円と比べるとほぼ同じである。

秋のショー、2協会共催

JAMMAがついにJAPEAの申し入れ受ける

今秋開かれる予定のJAMMAショー（仮称）はとうとうJAPEAと共催して開かれることに正式に決まった。

これは日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）第十四回理事会が五月二十七日に開かれた際に決まったもの。従来のアミューズメントマシン（AM）ショーは、もともと全日本遊園協会（JAA）が主催してきたものであり、昭和五十五年末のJAA解散にともない解散後二年間は三協会が共催することになってきたが、昨年の第二十回AMショーがその最後のものとなっていた。

この間三協会のひとつ日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）は五十七年から独自のショー「NAOアミューズメントエキスポ」を開始しており、今春ですでに二回目も実施し終えている。こうした中で昨年秋から今年春にかけ、JAMMAは単独で秋のショーを開くことを確認してきたが、JAPEAからの強い申し入れについに応じ、JAMMA/JAPEA共催となった。

その理由についてJAMMAは、JAPEAが行政指導を受けている建設省に対しAMショー開催を約束していることを理由に強く共催をJAMMAに求めてきたから、としている。

このショーに関してはこうした経緯から、ショー委員会などの取り決めはずいぶん遅れていることになるが、少なくとも委員会は五月二十七日発足した。そのメンバーはJAMMA側十四名、JAPEA側二名の計十六名。JAMMA側は全役員（中村会長がショー委員長、中西副会長が副委員長と三月二十九日の理事会で決定ずみ）、JAPEA側からは大倉治、真砂幸男両副会長の二名のみ。JAMMA側では各委員会社が「ショー実行委員」を出すことで、ショー実行委員会を発足させることを決めている。

しかし、JAMMAとJAPEAの共催となったものの、従来の「AMショー」の名称を使うことにNAOは強く反対していると伝えられており、ショーの名称だけでもすでに難航が予想されている。なお、今秋予定されているショーは、九月二十八日から二日間、東京・平和島の東京流通センター（TRC）で開かれることになっている。従来と比べ日程が短い点や会場計画など、かなり検討が必要とされている。

TVゲーム「ジャイラス」で

コナミが新作展

5月26日に東京と大阪にて

写真はコナミの新作展のようす。上は東京会場、下は大阪会場にて

コナミ㈱（本社東京、仲真良信専務）では五月二十六日、東京会場は本社ショールームにて、大阪会場は淀川区の新大阪チサンホテルにてそれぞれプライベートショーを開き、同社の親会社であるコナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）が開発したTVゲーム機「ジャイラス」を発表した。

「ジャイラス」は三月に開催されたシカゴのAOEショーにおいて初めて出品されたもので、国内では今回発表となった。同機は宇宙戦争を内容としたゲームで、画面中央部から拡大しながら襲ってくる敵機を、その周囲の円形軌道上を移動する宇宙船で撃破していくという立体感と、音響効果を特徴としたもの（詳しくは本号「話題のマシン」参照）。

なお東京会場では同機の発表とともに、三月に移転した同社本社のショールームの公開という目的もあり、コナミ工業製TVゲーム機とメダルゲーム機の従来機もあわせて展示された。同ショールームは他企業の事務所などと同フロアにあるため、それらへの配慮から新製品はヘッドホン付きで出品された。

日本アミューズも「アンプッシュ」で

新製品 発表会

㈱日本アミューズ（本社東京、坂口俊一常務）では五月二十日、東京・新宿の京王プラザホテルにてプライベートショーを開き、TVゲーム機「アンプッシュ」を発表し、これに約三百三十人の業者らが参集した。

同TVゲームは今年一月のATEショーでスペインのTECFRI社製TVゲーム機として出品されたものだが、その後フォルテ電子㈱（本社東京、大瀬戸猛社長）が同機に関する権利の一切を譲り受けたとされているもので、日本アミューズの手で発表された。

「アンプッシュ」は宇宙戦争を内容としたもので、宇宙船の離陸時と着陸時の操縦がゲームの重要な一部分を占めている。会場で同機は、テーブル型だがモニター部分が見やすいよう斜めに組込まれた同社特製キャビネット「スランティングテーブル型」と、新日本企画製ミニアップで展示された。定価はテーブル型を含め各タイプとも四十八万円で、六月中旬発売されるもよう。なお西日本地区でも六月中に発表会が開かれる予定。

上の写真は日本アミューズの新作展にて

福岡県OP協会がジュークを

身障施設に寄贈

志免祭りではチャリティも

福岡県健全娯楽業協会（事務局＝福岡市早良区原二丁目十五の十九、☎〇九二—八二一—八二三〇、児玉輝男会長）では四月二十八日、視覚障害者施設「生明学園」（江口陽二園長）にジュークボックスを寄贈した。

このいきさつについては、視覚障害児童を預かる生明学園では音楽を聞かせる聴覚指導が重要な要素を占めることから、レコードをかける頻度が高いが、その手間やレコードの保管の問題などからジュークボックスに切り替えることを決め、その購入方法について同協会に話が持ち込まれた。

そこで同協会はジュークボックスを寄贈する方向で会員に諮ったところ、会員の賛成が得られ、メンテナンスを考え合わせた寄贈方法を検討した。そこへ同協会員でもある㈱セガ・エンタープライゼスからジュークボックスを提供するとの話があり、これを同協会名で寄贈することになったもの。贈られたジュークボックスは生明学園に大変喜ばれ、同協会に園長から感謝状が贈られたほか生徒から点字の手紙などが届けられている。

また五月上旬、同協会では福岡市志免町で行なわれた"志免祭り"の一角に、町役場の要請でゲームコーナーを開設した。同コーナーではテーブル型TVゲーム機十五台をゲーム料金無料で設置し、祭りの最終日にその機械を"チャリティバーゲン"として一般に安く売却（一台二千円から一万三千円）。その結果十三台が売れ、残った二台は要望により志免町にある精薄者施設「柚の木学園」へ寄贈した。なお福岡県では各福祉施設でゲーム機をリハビリテーションに役立てたいとの声が高まっているようで、同協会では今後そういう要望に対応した事業も進めていきたいとして、総会（七月十三日、福岡市セントラルホテルにて開催予定）にてこの件が諮られることになっている。

なお同協会で検討してきた「健全娯楽機設置店」などのステッカー（有効期間一年間の更新制、本紙第209号参照）がこのほど出来上がり、会員に配布されている。

感謝状
福岡県健全娯楽業協会殿
貴会は盲児施設 生明学園に対し物心共に甚大な御援助を賜わり視覚障害児童の福祉に寄与せられました
ここに感謝状を贈呈し深甚の謝意を表します
江口陽二

58 会員証

上の写真は福岡県健全娯楽業協会が視覚障害者施設「生明学園」から贈られた感謝状。右のステッカーは同協会作成のもの（もう一種タテ長のものもある——本紙第209号参照）

特許・実用新案 出願公告・公開

（5月13日～5月31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分でAM業界関連のものは次のとおり。第212号から適時掲載している。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合せ下さい。

〔特許出願公開〕

五月十六日付＝「ピンボール・ゲーム機のための転落用ターゲット機構」、ディ・ゴットリーブ・アンド・カンパニー（米国）、公開81060、出願57—184783。「遊戯用チップの選別システム」、和田薫エンタープライズ㈱（東京）、公開81062、出願56—179321。「ビデオスクロール表示装置」、任天堂㈱（京都）、公開81064、出願56—178648。「ビデオスクロール表示装置」、任天堂㈱（京都）、公開81065、出願56—178649。「電子式スロットマシン」、シャープ㈱（大阪）、公開81071、出願56—181665。「ロータリースウィングシーソ」、渡辺泰宏（福井）、公開81072(請)、出願56—180119。

五月十九日付＝「ジェットコースター装置」、明昌特殊産業㈱（大阪）、公開83983、出願56—182501。

五月二十七日付＝「立体映像ビデオゲーム装置」㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、公開89289、出願56—186719。

〔実用新案出願公開〕

五月二十六日付＝「モニターゲーム機」、㈱シグマ（東京）、公開77785、出願56—174297。

五月三十一日付＝「ゲーム機」、高砂電器産業㈱（大阪）、公開80290(請)、出願56—176036。

米国DW研修ツアー

ナムコが60人派遣

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、四月から五月にかけて総勢六十人という大規模な米国AM業界研修ツアーを実施した。

これは同社の開発部、ロボットプロジェクトチームを中心とする社員研修ツアーで、コーディネーターとして電通大、筑波大の教官も各一名同行した。第一陣は四月九日から十七日まで、第二陣は二十三日から五月一日まで、第三陣は七日から十五日まで各二十名。

最大の研修目的地は、EPCOT、マジックキングダムを含むウォルトディズニーワールドで、四日間現地に滞在。とくに同ワールド全体の構想を学ぶ"テクニカルツアー"などで、AMビジネスの最高峰たるディズニープロの独自のノウハウに触れ、所期の目的を果した――とされている。一行は帰路、西海岸でアタリ社、ナムコアメリカ社、ピザタイムシアター（PTT）などにも立ち寄っている。

シグマの最初の「ザ・ダービー」
引退し、放出へ
10人用本格的メダルゲーム機

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）では、同社開発による大型メダルゲーム機「ザ・ダービー」の一号機、V10型を同社ロケから撤収し、条件さえ合えば安値で他に譲りたいとしている。

「ザ・ダービー」は同社が構想から完成までに約二年の歳月をかけ、開発費を除く直接製造費だけで一号機に二千五百万円もかけた、マイコン内蔵の十人用競馬ゲーム機。八頭の出走馬で単勝式、連勝複式が同時に楽しめるうえ、八レースという変化もついている。同機は昭和五十年七月十日、新宿・歌舞伎町の「ゲームファンタジア・ミラノ」に設置され、その後改良型が次々と各地のゲーム場に設置されたが、大型機種なのでさほど数多くは出回っていない。

ザ・ダービー

同社によれば、第一号機だけでもメダルゲーム場の花形としてこの八年間に三ないし六億円の収益をあげた。

しかし新型化が進むなか、このV10型は旧式化が目立つうえ、コンピューター保守管理などが以前より難しくなったため、この四月ついに撤収することになった。同社では、保守管理にある程度の技術が必要などいくつかの条件があるが「可愛がってくれるオペレーターには超破格値で譲りたい」（同社・商品部）としている。

論潮
ヒットチャート

本紙では前号から、テーブル型TVゲーム機に焦点を当てたヒットチャート「ベストヒットゲームズ25」を掲載しているが、まだ始まったばかりというのに、すでに多くの読者の方から「待ち望んでいた企画」だという歓迎のお言葉をいただいており、恐縮している。

本紙がこの種の企画について構想を持ってから実現に移すまで数年間を必要としたことになるが、その最も困難と思われた点は、ひとつのゲームにとかく偏りがちな傾向が生じた場合、どう対応したらよいか――というものである。極端な実例を挙げれば、インベーダーブームとなるわけで、当時はそれだけのゲームで固めた「インベーダーハウス」も各地に続々と出現し、オペレーションの方向性としてその是非が論議されたこともあった。

もちろんオペレーション収益のよい、そして機械代やスペースなどからみた効率のよいゲーム機を、他のだれよりも早く見抜き、そして同様にす早く手に入れることは、繁華街の真中にロケーションのあるオペレーターにとって、最も重要なノウハウのひとつと言える。このノウハウの中には、ゲーム機に対する考え方や、その仕入れルートを確保する方法などが含まれていると考えていい。それらは情報（インフォメーション）をどう収集し、分析するかということでもある。

ヒットチャートは、もっと客観的であり、それなりの情報処理を基本にするものである。しかしヒットチャートであれ、各オペレーター独自の情報分析であれ、いったんそれが偏りだすと止まらなくなる恐れがある。だれもが同じゲームに集中するのは良し悪しなのだ。しかも繁華街とローカル、そしてSCロケ、シングルロケとロケーション事情も異なる。ゲーム機はできるだけ息長く使用できるのが望ましいのだ。

本紙ではヒットチャートをできるだけ公平かつ客観的なものに保つつもりである。オペレーションのありかたも決して偏らないことを希望する。

サウンドユニックスが設立した
新会社ビル完成
ビデオ関係では有数の設備誇る

北関東を中心にゲーム機などオペレーターとして展開をしている㈱サウンドユニックス（本社茨城県鹿島郡、小林東起社長）では、昨年九月に設立した系列会社、㈱ビゼンビデオプランニング（同）の本社ビルがこのほど完成したことで、五月十五日から本格的に業務を開始するに当たり、前日の十四日に関係者を招いての新会社披露パーティーを開いた。

ビゼンビデオプランニングは企業や製品のCM、教育関係の教材などを中心としたあらゆるビデオの企画・制作部門と、ビデオ撮影スタジオや編集室のレンタル部門が主な業務であり、これと同系列会社のサウンドユニックスをビデオやオーディオなど関連ハード機器販売部門として位置づけているほか、同じく技術工学開発部門として「サンライズ」、コンピューターソフト制作・研究開発部門「IMD技術研究所」、移動スタジオ「サウンドタンカー」などとともにビデオのソフト、ハード全般にわたるネットワークを組んで業務を推進していくことになっている。このほか会員制マイコン教室や各種セミナーの開催なども行なう。

このほど完成したビルはサウンドユニックス本社に隣接しており、地下一階、地上二階建て。地下は一般テレビ放送局のスタジオと同じ照明装置などを備えた撮影スタジオ（約百平方㍍）があり、一階は同スタジオと直結した調整室、ロビー、ビデオ編集室、二階は会議室などとなっている。なお同社披露会にはAM業界関係者のほか鹿島町と隣町の潮来町の町長や町会議員らも招かれ、それぞれ挨拶を行なった。

写真はビゼンビデオプランニング本社ビルにて、（上の写真左から右へ）今泉・潮来町長、小林社長、富上・鹿島町長、中央の写真は外観、下の写真は披露されたビデオの機械室のようす

TVゲーム開発のアルファ電子が
販売の新会社設立

TVゲーム開発で有名なアルファ電子㈱（本社埼玉県上尾市、新井一夫社長）ではこのほど、販売・企画を新会社として分離独立させる形で、二つの会社で進めることになった。

これは四月十五日付で行なわれたもので、開発・製造を担当する旧本社が新社名に変更し、別に旧本社と同じ名称の新会社（販売・企画を担当する）が設立される形となっている。所在地などは次のとおり。

アルファ電子工業㈱（旧・アルファ電子㈱）＝埼玉県北本市荒井四三六、☎（〇四八五）九二―三五七六、新井一夫社長。アルファ電子㈱＝埼玉県上尾市愛宕一の十六の九、☎（〇四八七）七五―二四一二、同社長。

アイレム、国内と海外の
販売部門強化
東京販売事務所も開設

アイレム㈱（本社大阪府松原市、高嶋哲社長）ではこのほど、同社製品の販売部門を強化、東京にも販売事務所を設けたことを明らかにした。

同社販売部は五月一日付で、国内と海外の各市場を統括した販売部となり、これまで商品部長だった重田守氏が販売部長となった。これとともに六月一日より東京販売事務所を次のとおり設置した。

東京販売事務所＝東京都千代田区猿楽町一の五の一、豊島屋本店ビル、☎二九五―五九五一、下条磨登夫所長（本社販売課長兼任）。

営業所開設

㈱プチジャパン企画・札幌営業所＝札幌市東区北三十五条東一の七九五、☎（〇一一）七〇四―〇五六五五、細川政雄所長。

東京パブコ㈱・札幌営業所＝札幌市白石区中央二条一の五の五十三、白石中央ビル、☎（〇一一）八四一―一七六三。

子ども連れ客に焦点

友栄、最大規模の屋外ミニ遊園地

園内が整然と区画されている「カタクラファミリーランド」ようす

埼玉県大宮市にある「カタクラパーク」（片倉工業㈱経営）の中に、㈱友栄（本社東京、内田博社長）の運営による屋外遊園地「カタクラファミリーランド」が四月八日オープンした。

カタクラパークを経営する片倉工業は製糸業界の名門として知られているが、サービスや不動産関係などにも事業を展開しており、このほど同公園を再開発するにあたりイトーヨーカ堂をキーテナントにレストランなどを誘致し、さらにそれらテナントとの集客の相乗効果を狙って遊園地を導入、それぞれ同日オープンした。これで同公園は従来のゴルフ練習場とアスレチックのある緑豊かな公園のイメージから、市民のレジャーゾーンとして生まれ変わった。

アスレチック施設の跡地 約7000m²に乗物など

遊園地部分のカタクラファミリーランドは、公園全体の敷地約十万平方メートルのうち従来アスレチック施設のあった跡地約七千平方メートルに設置。これは友栄運営のロケ中最大規模であり、また屋外ロケとしては同社初のもの。

同ランド内は機種ごとに整然と区画整理されており、通路部分は水を吸い込む目の荒い浸透性アスファルト敷きで、雨上がりでも水たまりができず滑らない。乗物機はすべて小型で、あとはエアーアクションやトランポリンなどの遊具を設置。各コーナーには機種名と料金、定員などを示すプレートを持った小人の人形、入口には「ピノキオ」（宝化学製）やディスプレイ用の各種人形、またJOU作製の「よい子の皆さんへ」などのパネルを首にかけた犬のお巡りさんの人形などが各所に立っている。そして各設置機種のそばには必ずベンチと灰皿が置かれ、子連れの親への配慮がなされている。つまり同ランドの設置機種からレイアウト、装飾に至るまですべて子どもを対象としたものになっている。また大家族でもそろって弁当を広げたり休んだりできる大きな休憩所が二カ所あり、子どもを中心としたファミリー客に親しまれている。

設置機種は乗物関係が百二十台、ゲーム機約九十台。乗物関係では「トランポリン」（小宮スポーツセンター製）と、同ランドの四分の一を占める敷地に「足踏式馬車」（ミゼッティ工業製）や自転車などを設置した「おもしろ自転車コース」が子どもたちの人気の的で、同ランドのメーン施設。レール走行式乗物機は数頭の恐竜（生息年代などの説明パネル付き）の間を走る「銀河鉄道」（信水貿易製）、「ファミリートレイン」（朝日エンジニアリング製）、動物の置き物など配置の「L特急白鳥」「義経号」（ホープ製）。定置型は東洋娯楽機や関東娯楽工業、加藤鈑金工業、ホープなどのもの十八台。バッテリーカーは日本娯楽機、ミゼッティ工業、真砂工業、アイセルなど各社のもの二十数台を設置。ゲーム機は明るいテント張りと屋内からなる「プレイコーナー」にTVゲーム機（ミニアップとコックピットのみ）約三十台、その他プライズマシンなどアーケードゲーム機六十台。これとは別に屋外に「バッティングマシン」三台を設置。このほかアスレチック広場、金魚すくいなどの催し物広場、自販機コーナーなどがある。

なお同ランドは入場無料のため入場者数は正確に把握されていないが、オープンから五月の連休までの一ヵ月間に行った綿菓子の無料サービスで、消費した砂糖の量が約三千人分だったという。従業員は平日十一名、日曜祝日に十五名が友栄から派遣されている。同社では「オープン後二ヵ月たつが、今のところ目標売上高を突破しており順調な滑り出しを示している。夏休みにはさらに予想を上回ることになるだろうと期待している。今後は当遊園地に向いている機械、向かない機械を見定めたうえで機械の入れ替えやレイアウトなどを考えていきたい」としている。

同遊園地はゴルフ場、イトーヨーカ堂、ファーストフードや料理店などの入った「パークサイドビル」、イベントステージなどと相互に関連し合いながら市民に親しまれていこう。

おとぎの国を思わせる入口部分

人工芝を敷きつめた定置型乗物機コーナー「木馬ランド」のようす

犬や象などの置き物を見ながら走るレール走行式乗物機「L特急」

右の写真は小人たちの人形に迎えられて入る「トランポリン」の入口部分、上の写真はトランポリンで自在に跳びはねて遊んでいる子どもたち

上の写真はペダルを踏んで走る車や自転車で約180メートルのコースを走るコーナー

ほとんど2人乗りを設置したバッテリーカーコーナーのようす

テント張りで明るいゲームコーナーはゆったりとしたレイアウト

「カタクラファミリーランド」配置図

左の写真は「ファミリートレイン」、下の写真は恐竜（口が動く）の間を縫って走る「銀河鉄道」

お知らせ

平素は格別の御引立てを賜り厚く御礼申し上げます。

さて、このたび弊社が開発製造し、コアランドテクノロジー株式会社を介して、株式会社セガ・エンタープライゼスより販売しておりますビデオゲーム「チャンピオン・ベースボール」につきましては、発売以来、皆様方から絶大なるご好評と数多くの御引合いを賜り有難く厚く御礼申し上げます。

なお、その供給につきましては急激な需要に供給体制が充分ともなわず、ご不便をおかけ致しましたほか、弊社の販売代理店契約段階における不手際によりオペレーターの方々に疑惑の念を抱かせ、無用のご心配をおかけ致しましたが、本機の供給は今後とも引続き株式会社セガ・エンタープライゼスを総販売元とし、カスタムチップの供給等についても同社の協力を得、製品の万全な供給体制をひき、皆様にご不便をおかけすることのないよう、このうえとも努力していく所存ですので、何卒よろしくご高承下さいますよう、お願い申し上げます。

昭和五十八年五月

埼玉県上尾市愛宕一丁目一六番九号
アルファ電子株式会社
代表取締役 新井一夫

第27回 大阪・京橋

全国縦断ゲーム場ルポ

上の写真はSC“ショッパーズプラザ”内で運営する「レジャープラザ」にて、乗物機設置の「のりもの広場」（上）とTVゲーム機設置のフロア（下）のようす

大阪市北東部の玄関口と言えるターミナル、京橋は国鉄大阪環状線、片町線、そして京阪電鉄が交差しており、「京阪ショッピングモール」「ショッパーズプラザ」という二つの大きなSCと「京橋一番街」「新京橋商店街」「京阪チョップタウン」などの商店街を中心に、多くの飲食店や映画館が集まった庶民的な繁華街である。

この界隈ではこの二年間、ゲーム場数が減少傾向にあり、一時十数軒が密集していたのが現在では八軒ほどになった。その間、一時はTVゲームブームに押され気味だったパチンコ店が勢いを取り戻し、乱立と思われるほど軒を並べながらも各パチンコ店は今、大変な盛況ぶりを見せている。ゲーム場のほうは一見客が少なくなり、多くのゲーム場は常連客を相手に地道な運営を続けている。

一方この界隈ではシングルロケーションもけっこう見受けられ、商店街のおもちゃ屋や文房具屋、あるいは繁華街を少しはずれた場所にある雑貨屋やお菓子屋などでは、店頭に設置されたミニアップライト型TVゲーム機が近所の子どもたちを客としてよく稼働しているようだ。

「レジャープラザ」はSCのショッパーズプラザ三階での運営で、この界隈では最大規模。約百二十坪のフロアにゲーム機百八十台、乗物機十数台を設置している。その内容はテーブル型TVゲーム機三十台、アップライト型TVゲーム機十五台、コックピット型TVゲーム機四台、フリッパー六台、プライズマシンなどその他アーケードゲーム機約九十台、メダルゲーム機約三十台（うち大型メダルゲーム機七台）、

機械に人形を飾ったり配置の工夫をしている「レジャープラザ」の吉岡満店長

データ（順不同）

ジョイランド京阪　都島区南通り2-4-24、☎922-2073、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）

テレビゲーム・パンダ　都島区東野田町5-14-3、☎925-7180、本社＝(合)北京（☎632-2313）

TVゲームコーナー・ナイト　都島区東野田町3-11-10、☎353-9505、本社＝㈱カジノナイト（☎351-0184）

カジノナイト　都島区東野田町3-9-1、☎353-9503、本社＝同上。

プレイスポット・ジュン　都島区東野田町3-11-1、☎351-5247、本社＝㈲久豊（☎352-3913）

京橋ゲームトピア　都島区東野田町3-4-17、☎なし、経営者不明。

レジャープラザ　都島区片町2-3-51、ダイエー京橋店3階、☎352-2151（内線341）、本社＝㈱タック（☎078-232-3300）

扶桑ゲームコーナー　城東区蒲生1-9-6、扶桑会館3階、☎933-0151、直営＝扶桑興発㈱

乗物機は定置型十台、定置回転型三台、レール走行式一台、これとは別に空きフロアにテーブル型TVゲーム機十二台を設置。ゲーム料金はアップライト型TVゲーム機と少し古いテーブル型TVゲーム機、フリッパーが一ゲーム五十円で、あとは一ゲーム百円という設定。同店はショッパーズプラザ北端にあり、北側はガラス張りのため店内は非常に明るい。同店南側の通路部分には休憩用のベンチと硬貨作動式マッサージ機が並べられ、若者がプレイする姿を見ながらくつろいでいる年輩の人たちをよく見受けるという。

同店の吉岡店長は「最近のちょっとした映画ブームで、若者たちがゲームから映画へ移っている傾向がある。また今年は昨年に比べると子ども客が少なくなっているようで、昨年同期の五%増の売上げが難しい状態だ」と語る。同店では定期的に入場者をカウントしており、現在のところ一日の延べ入場者数は日曜・祝日で千二百人から千三百人、平日で三百五十人から四百人程度で、一人が機械に投じるお金、いわゆる客単価は五百円から六百円という。また同店長は「ロケーション運営の成否はその九割が立地環境と設置機種、あと一割はその店の責任者の実力によると思う」とも語っている。なお同店ではTVゲーム機は月に五、六台の割合で新機種との入替えを行なっているとのこと。乗物機も年に数回、新機種を導入しており、同店長は「近々バッテリーカーのコーナーも設けたい」と意欲的な運営姿勢を強調する。

映画ブームに押され気味!?

「プレイスポット・ジュン」はこの界隈で最も人通りの多い京橋一番街での運営。最新機種をとりそろえて終日活況を呈している。店内は約五十坪のフロアで、白色を基調とした配色がヤングに受けている。壁には大きくJUNの文字が電飾で浮かび上がり、その反対側の壁面にはイラストを描いた壁掛けやコミカルな人形を飾ってある。また白色の天井からは鳥の飾り物がぶらさがり、店内全体が品よくまとめられている。設置機械はテーブル型TVゲーム機四十台が中心で、入口を入った部分にコックピット型TVゲーム機六台とフリッパー三台、クレーン機二台が並んでいる。そのうちTV麻雀ゲーム機九台を壁際に並べ、各機械ごとに仕切り板を設けており、これが同店の中心客層であるサラリーマンと大学生に好評という。

同店の益井氏は「周辺のゲーム場では一ゲーム五十円にしているところがほとんどだが、当店では料金を下げる意思は全然ないし、また下げなくても十分にやっていける。客層については隣接するパチンコ店の客もよく来てくれるので、一般にパチンコ店とゲーム場は反比例の関係にあると言われるようなことはなく、ゲームもパチンコも両方同じように楽しんでいる人が多い。また当店では一見客も多く、日曜も平日も変わらない売上げを示している」と立地条件のよさを強調。同店では最新機種で人気が上昇しそうだと判断したTVゲーム機はすぐに導入し、それもまとめて十数台を設置するということで、現在は「チャンピオンベースボール」を十二台、フロア中央部に並べている。なお同店の運営に当たる㈲久豊は以前パチンコやスロットなどの風営店を運営していたが、今はアーケードゲーム場のみ二軒と不動産関係の業務を展開している。

「ジョイランド京阪」は庶民的な商店が並ぶ新京橋商店街にあり、主に近所の子どもたちや同商店街を通って帰宅する学生によく利用されている。約三十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機三十台を中心に、コックピット型TVゲーム機二台、

次ページへ続く

右の写真は立地条件に恵まれ終日活況を呈している「プレイスポット・ジュン」の店内にて。品のよい装飾が受けている

明るい雰囲気で近所の学生たちによく利用されている「ジョイランド京阪」の店内にて

上の写真はほとんど手づくりの店内装飾を施している「テレビゲーム・パンダ」の五十嵐彰店長、右の写真は同店の店内

アップライト型TVゲーム機一台、フリッパー五台、計三十八台を設置。同店では一ゲーム五十円の機械が十台、あとは百円という料金設定になっている。店内は天井が白、壁面は薄いベージュの配色で明るい雰囲気。同店では期間を決めて定期的にゲーム大会を開き、入賞者には玩具などの賞品を贈っている。同店の大塚氏は「中学生以下の子どもが来た場合はお金を使い過ぎないよう注意を与えているが、当店の子ども客はゲームが非常に上手で一ゲームのプレイ時間が大人の数倍も長いため、三ゲームもプレイすれば十分満足して帰っていく」と語る。

「テレビゲーム・パンダ」は約二十坪のTVゲーム場で、テーブル型二十三台とアップライト型一台を設置。ゲーム料金は全台一ゲーム五十円に設定している。店内は壁面の一部に緑のツタをはわせ、人気キャラクターの人形などを飾り、天井からは機種名の入った同店特製のプレートが吊り下げられている。また壁面の片側が鏡張りのため、店内を広く感じさせる。全体に同店自作の装飾により明るく健全なムードになるような工夫が見られる。入場者には〝パンダくじ〟により駄菓子を進呈。同店の五十嵐店長は「常連の客が多くほとんどが顔見知りのため、客とのコミュニケーションがうまくいっている。その点で客も気楽に遊んでおり、当店も運営が円滑に運んでいる」と語る。

なお同店を運営する(合)北京は大阪市内で四軒のゲーム場を展開している。

「カジノ・ナイト」は地下フロア約十坪での運営。設置機械はTVゲーム機のみで、テーブル型二十一台と二階入口の店頭部分にコックピット型一台で、機種は麻雀や花札ゲームが大半を占めているため、サラリーマンが主な客層となっている。同店は地下だが地上入口部分から店内がよく見えるため、一見の客もよく入ってきて小規模なことから効率のよい運営を続けているようだ。

「TVゲームコーナー・ナイト」は約二十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機二十六台とアップライト型TVゲーム機二台を設置したTVゲーム場で、全台一ゲーム五十円。店内は天井のけい光灯を下部から茶色のカバーで覆い、間接照明でやわらかい雰囲気を出し、イスも茶色で統一し全体に落ち着いた感じにまとめている。同店は繁華街から少しはずれた場所での運営のため、夜は来場者が非常に少なくなり、昼間に来る客は学生や近所で働く大人が多く、たまに女性も顔を見せるという。また隣接する映画館の客が、映画帰りによく立ち寄っていくそうだ。

「扶桑ゲームコーナー」は総合レジャービル「扶桑会館」の三階にあり、卓球場(卓球台四十五台)の後部フロアでの運営。設置機械はテーブル型TVゲーム機三十台を中心に、アップライト型TVゲーム機七台、コックピット型TVゲーム機二台、フリッパー三台、その他アーケードゲーム機二台という構成で計四十数台。これらのゲーム機は(株)タイトーのリースによるもので、ここでは一ゲーム百円に設定されている。扶桑会館にはこのほかボウリング場、ゴルフ練習場、ビリヤード、結婚式場、レストラン、会議室などがある。ゲーム客はそれらが満員で待ち時間をつぶすためにプレイする人がほとんどで、ゲームプレイだけのために同会館を訪れる人はいないという。

「京橋ゲームトピア」は国鉄環状線の京橋駅のすぐ前にあり、一見客を相手に運営している。フロアは約十坪と小規模で、テーブル型TVゲーム機十八台を全台一ゲーム五十円で設置。一見客のほとんどはサラリーマンで、同店は夕方以降はいつも満席に近い状態という。

京橋では「再びインベーダーブームのような状況にならない限り、ゲーム場はもうこれ以上増えないだろう」とあるオペレーターが言うように、TVゲームの衰退傾向が底を突き現在はある種の安定的な状況を示していると思われる。

地下での営業だが、ミニバイクを飾るなどして客を集めている「カジノナイト」にて

近所の商店の従業員などが休み時間によくプレイを楽しみに来るという「TVゲームコーナー・ナイト」のすっきりした店内

国鉄環状線京橋駅のすぐ前で一見客を集めている「京橋ゲームトピア」の店頭部分

扶桑会館3階の卓球場の隣で運営している「扶桑ゲームコーナー」のようす

全国縦断ゲーム場ルポ

話題のマシン

音楽効果つきの宇宙戦ゲーム

円周して迎撃

コナミ「ジャイラス」

太陽系の中の海王星から地球までの六つの惑星を敵から守るというTV宇宙ゲーム機「ジャイラス」が、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から六月一日発売となった。

これは宇宙船〃ジャイラス〃を操作し、画面中央部から次第に大きくなり不規則に襲ってくる敵機を発射ボタンで迎撃するゲームで、ジャイラスは八方向レバーにより画面周囲を円運動（レバーを倒すとその方向の円周上まで弧を描いて移動）するのが特徴。従って発射弾は常に画面中央部に向かって飛んでいく。

敵機は一パターン内に四種類の敵がそれぞれ編隊（八機から十機）で順次出現、これをどんどん撃墜していく（撃墜数により敵編隊が五種類に増える）。時々出現する大きな三つの衛星は、その中央の衛星を撃破すれば高得点となるとともにパワーアップし左右両翼から発射弾が出るようになる。画面中央部から飛来する敵機と衝突すればアウトだが、円周軌道の外から戻ってくる敵機とは接触しても大丈夫。隕石と電磁波衛星は破壊できないので避ける。各編隊を全滅するごとにボーナス得点が追加され、すべての編隊をほぼ全滅させれば次のパターン（惑星）へとワープし、パターンを追うごとに得点も高くなる。なお一定パターン終了ごとに、敵の襲撃のないチャンスステージがあるのでここで得点を上げる。三機アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加される。ゲーム中に重厚なクラシックのメロディーが効果的に流れる。

テーブル20インチ型定価五十二万円、基板販売定価十二万八千円。

ジャイラス

マルチボールプレイもある

〃ホットボール〃

ナムコからホッケーゲーム機

ホッケーをゲーム内容としたアーケードゲーム機「ホットボール・ホッケー」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から発売されている。

これはテーブル型キャビネットで、二人が向かい合って同時にプレイするもの。向かって右端に自分のゴール、左端に相手のゴールがあり、ボールハンドルを回して板状のキーパーを回転させ、ボールを弾く。ボックス内中央部がやや高く、ボールが左右に転がるようになっている。中央部の端からボールが一個出てきて試合開始。相手のゴールにボールを入れると一点入り、ボックス内部の盤面上の得点表示ランプが点灯。四点になると以後七点入るまで、三つのボールによるマルチボールプレイとなる。どちらかが十一点入ればゲーム終了。

定価三十九万五千円。

ホットボール・ホッケー

ホープからレール走行式乗物機

L特急・白鳥も

国鉄の特急列車をモデルにしたレール走行式乗物機「L特急・白鳥」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

これは〃エル特急〃を採用したもので、二車両編成。ダ円形レール上を走る（一回一周から三周まで切替可能）。走行中メロディーが流れレバー（二車両ともに付いている）でホーンが鳴る。安全装置としてバンパースイッチ付き。大人一人、子ども一人の二人乗り。レール（15メートル）とのセットで定価百十万円。

L特急・白鳥

コンピューターの三人相手に

四人打ちの麻雀

新日本企画から基板販売で

コンピューターと対戦する一人用TV麻雀ゲーム機「麻雀教室」が、㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）から四月下旬発売となっている。

これは四人打ち（そのうち三人がコンピューター）のタイマー制によるマージャンゲーム機で、画面が上下四段に分かれ上三段に相手三人の捨牌、最下段にプレイヤーの捨牌と手牌が表示される。

スタートボタンを押すとサイコロが振られて風が決まり、東マワシで四局（半チャン）までが一つのパターン。

ゲームルールはナキタン、フリテンなし、完全サキズケ、ドラはネキスト、点数は二万五千点持ちの三万点返しで標準ルールによる符、役によって計算されるなど一般に普及しているルールをそのまま採用。ただ〃チョット待って〃ボタンを押している間はゲームがストップ（ただしタイマーは進む）。和了点数に応じタイマー数が増える。タイマーがゼロになるとゲーム終了だが、四局終了時にトップだと二リプレイ、二位だと一リプレイとなる。

操作パネルとの基板セット定価九万八千円。

「麻雀教室」画面

話題のマシン

一定タイム内に警官が

時限爆弾を探す

中央リースから「タイムリミット」

ビルの内部にセットされた時限爆弾を探し出すポリスをテーマとしたTVゲーム機「タイムリミット」が、中央リース販売㈱（本社東京、桝本哲夫社長）から五月下旬発売となった。

これはタイマー制により、時間内に時限爆弾を見つけ出すゲーム、四方向レバーとボタン（ピストル発射）でポリスを操作する。画面はビルの中の一部で、ポリスの動きに合わせ画面が上下左右にスクロールする。

ポリスは階段、エスカレーター、エレベーター、つり輪を使い移動する。途中で各フロアにあるドアから殺し屋やギャングが現われ発砲してくるので、これをレバーで伏せて避けるかピストルで撃ち倒す。各所にある小さな爆弾は爆発する前に取る（連続して取ると高得点）。時限爆弾を取ると一パターンクリア。各パターン終了時に爆弾をどんどん取り、TIMELIMITの文字をそろえると高得点になるボーナスゲームがある。ポリス三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。

基板販売のみで定価十一万五千円。

タイムリミット

ガードマンらを避け盗賊が

各階からドル袋

タイトー「ジャンプ・コースター」

遊園地のコースターを採り入れたTVゲーム機「ジャンプ・コースター」が、㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から五月下旬発売となった。

これは階層と宙返りコースターが重なっている画面で、四方向レバーとジャンプボタンにより盗賊を操作し、各階にあるドル袋をどんどん取っていくというゲーム。全部で四パターンある。

各階への上下移動はハシゴを使い、追ってくる二人のガードマンや定期的に走ってくるコースター（ボタンでジャンプして避ける）、綱渡りをしてくるゴリラとゴリラの落とすリンゴやバナナ（第二パターン以後に出現）などに接触しないよう注意しながら、ドル袋をどんどん取っていく。ドル袋を全部取ってしまうか、またはドル袋が残っていても画面上部で左から右へ移動する少女の乗ったゴンドラにタッチすれば、パターンクリアとなる。ドル袋を取っていくと最後に大きなドル袋が現われ、これを取るとボーナス得点が得られるため、得点を上げるにはドル袋を全部取ってクリアするほうがよい。パターンを追うごとにゲームは難しくなり、階層とコースターの形状も変わっていく。得点はドル袋が二百点から五百点、大きなドル袋一万点。盗賊が三人アウトでゲーム終了だが、五万点以上で一人追加される。

基板販売のみで定価十二万円。

ジャンプ・コースター

真砂工業からバギーカー発売

わんぱくバギー

バギーカーにコミカルなわんぱく坊やの顔をデザインした定置型乗物機「わんぱくバギー」が、真砂工業㈱（本社東京、真砂幸男社長）から発売となっている。

これはバギーカーを採用したものなので、座席の背の部分が高く座りやすい。また小さな子どもでも乗りやすいように、低い位置にステップがついている。動きはローリングとピッチングを繰り返すもので、作動時間は九十秒。作動中にメロディが流れる（トランジスタ使用）。二人乗り。

定価四十七万円。

わんぱくバギー

コンピューター相手の4人麻雀

2人同時競技も

サンリツ／キワコの「ジャントツ」

サンリツ電気㈱開発によるTV麻雀ゲーム機「ジャントツ・スーパー」が、㈱キワコ（本社工場神奈川県相模原市、福田龍雄社長）から五月下旬発売となった。

これは実力に応じて初級からプロ級まで四段階のゲーム難易度が選択できるもので、一人用はあと三人がコンピューター、二人用は二人同時プレイであと二人がコンピューター。画面は既成の麻雀卓の場と同じもの。

ルールは2ゾロマージャンで、風、リーチイッパツ、ドラ、ウラドラ、クイタン、中付、先付、九種流れなどがある。一人用は持ちタイムがマイナスになるとゲーム終了。二人用は一方のみタイムがマイナスになると硬貨投入で継続でき、そうしない場合はプラス側のみが残りタイムをコンピューターと対戦。二人ともマイナスになるとゲーム終了。

操作パネルとの基板セットで定価九万八千円。

「ジャントツスーパー」画面

食卓にもパックマン

許諾受け、米・ゼネラルミルズ社がコーンフレイク発売

米国の「パックマン」ブームは、なおも続いており、今度は米国大手食品メーカーであるゼネラル・ミルズ社（本社ミネソタ州ミネアポリス）が、とうとうコーンフレイク「パックマン」を六月から全米のスーパーマーケットなどを通じて発売することになった。

五月二十日、バリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、マロフスキー社長）が明らかにしたところによると、同社はゼネラル・ミルズ社がコーンフレイク「パックマン」を製造販売するのを許諾した。

「パックマン」のキャラクターはすでに五百種ほどの商品に使用許諾されているが、食品関係ではこれが初めてであり、しかもゼネラル・ミルズ社に許諾したことをバリー・ミッドウェー社は大いに誇りにしている。

ゼネラル・ミルズ社は全米製造業の上から六十三位の大企業で、売上げ高約五十三億一千万ドル、純利益約二億二千五百万ドル（八二年五月決算実績）もある。どれほど大きい食品メーカーであるかはここでこれ以上説明しないが、米国中の子どもたちの大部分が今月から毎朝コーンフレイクの「パックマン」を目の前にすることだけは、どうも確かなのである。新商品コーンフレイク「パックマン」は、六月下旬から子ども番組に絞って全米TVネットワークにコマーシャルが流されることになっており、これにはニューヨークの大手広告代理店ダンサー・フッツジェラルド・サンプル社が当たっている。バリー・ミッドウェー社が明らかにした、このCM費用は百万ドルの規模とされている。

コーンフレイク「パックマン」は、写真でほぼおわかりのように、トウモロコシの朝食用オートミールで、もちろんその形はおなじみの〝パックマン〟の形になっている。

上の写真はコーンフレイク「パックマン」

家庭用TVゲーム市場拡大で WCI社ら急伸

バリー社は非製造500社へ

全米製造業ビッグ500社

米国でも日本の法人所得ランキングに似た、売上げ高から見た法人ランキングが毎年五月ごろ発表されるが、アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社はもとより、コレコ社が驚異的な伸びを示し、家庭用TVゲームのヒットが大きく貢献したことを示して話題となった。

これは米国の有名な経済誌「フォーチュン」（タイム社発行、隔週刊）が毎年掲載する〝米国・製造業ビッグ500〟で、今回は五月二日号に掲載された。ランキングの方法は日本と同様に前年十二月末までにきた各年一年間の決算状況をもとに売上げ高を中心にランキングして総合的評価を加えている点が異なる。さらに今回からは製造業と非製造業とは区分し、後者については六月十三日号で掲載予定となっている（日本ではこの「フォーチュン」の製造業ビッグ500を一般に「米企事業上高上位五百社番付」としており、本紙も昨年までこれにならってきたが、今年から二種類のビッグ500があることになる）。

今回バリー・マニュファクチュアリング社は製造業ビッグ500から取りはずされたのがまず注目される。これは同誌によると、同社の事業内容が製造業から非製造業へ比重を移したためである。バリー社は、スロットマシンなどのメーカーであるほか、TVアーケードゲーム機とフリッパーのメーカー（バリー・ミッドウェー社）、アーケードゲーム場チェーン（アラジンズ・キャッスル）、遊園地チェーン（シックスフラッグ）、カジノ（アトランチックシチーのバリーパーク）など有しており、広くレジャー産業を手がけている。今回非製造業へと移ったため、そのランキングの結果が期待されている。

米・セガ社の親会社であるガルフ&ウェスタン（G&W）社は売上げ高約五十四億八千万ドルで六〇位、純利益約一億六千八百ドルで九九位と高水準を守った。米・アタリ社の親会社であるワーナー・コミュニケーションズ（WCI）社は売上げ高約三十九億九千万ドルで九十二位、純利益約二億五千八百万ドルで五十九位と急伸した。さらにコレコ社は初の五百社入りを果し、売上げ高約五億一千万ドルで四四四位、純利益四千四百九十万ドルで二三六位と驚くべき成長ぶりを示した。

コレコ社の成長ぶりについて同誌はさまざまに示しているが、家庭用TVゲーム市場が昨年一挙に拡大したのが大きな理由。マッテル社などの玩具メーカー、アップル社などのパソコンメーカーも順調に上位へとあがってきている。

初のPAOショー、入場者数は 予定の三分の一

セミナーは充実、来年に期待

米国・西海岸でAM機の総合的展示会とセミナーを開くという初の試み「パシフィック・アミューズメント・オペレーターズ（PAO）ショー」は四月二十二日から三日間、ロサンゼルス郊外アナハイムにあるディズニーランドホテルで開かれたが、いわゆる能書きどおりにはならず予定より小規模なものにとどまったもようである。しかしセミナーでは、いわゆるTVゲーム機の改造問題が大きく論議され、それなりの成果をもたらした。

業界筋からの情報によると、PAOショーの事実上の主催者であるテリー・カニンガム氏は、少なくとも同ショーに三千人の登録入場者（延べ人数ではない）があるものと考えられていたが、実際来たのはその三分の一程度にすぎなかった。出展社はと言うと、これがまた三十五社程度（程度と言うのはいわゆる相乗り展示を含めるという意味）で、正直なところAM機のショーとしては初めての試みながら、いささか惨めな結果となった。

これまで西海岸ではCAロビンソン社など地元大手ディストリビューターがその都度総合的ショーを単一企業ベースで開いてはきているが、いわゆる公共的なものはなかった。そこでアタリ社やエキシディ社の技術部長を勤めたことのあるカニンガム氏が、その役を買って出てこの催しを進めてきた。確かに、シカゴまで行けない西海岸のオペレーターのためのショーがあっても、決して悪くないのである。

入場者が少なかったのは、PAOショーにカードゲームなどいわゆる灰色機の出品を認めていたため、地元ディストリビューターの多くが同ショーへの参加など協力をボイコットしたため。実際TVポーカーなどカードゲーム機を出品した出展社は九社もあった。しかしそれでもTVゲーム機ではエキシディ社、ベンチャーライン社、地元DBのサークル・インターナショナル社などが出品、キディライド社による乗物機、ウィコ社によるパーツなど幅広い出品内容となった。

同時開催となった業界セミナーは、TVゲームの改造が現在最も大きな課題となっていることから、これをめぐって大論戦が闘かわされるなど、ショー会場の静けさとは逆に、大いに盛り上がった。ところでカニンガム氏はと言うと、もうすでに来年四月に同じ場所で第二回PAOショーを開く、と約束している。

アタリ社とMCA社が合併で 新開発会社設立

――スタジオゲームズ社

米・アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、カサール会長）ではこのほど、ユニバーサル映画社などを持つ大企業MCA社とともに合併会社「スタジオ・ゲームズ社」を設立したことを明らかにした。

MCA社は昨年六月上旬シカゴで開かれた夏期コンシューマー・エレクトロニクスショーを機に家庭用TVゲーム市場に参入するためMCAビデオゲームズ社を設立すると発表したが、その後これという製品を何ひとつ出していない。しかしTVゲーム市場に対する取組みは持続してきている。

今回アタリ社とMCA社が合併で設立したスタジオゲームズ社は、まったく新規のジョイント・ベンチャー・ビジネスであり、硬貨作動式TVゲーム、家庭用TVゲーム、コンピューター・ソフトウェアをMCAが持つ映画（テレビ映画を含む）をベースに開発、製造するためのもの。アタリ社が映画「ET」のTVゲーム化権を昨年獲得したこともあり、長期的な見通しとして今回の合併会社設立となった。

新会社スタジオゲームズ社の経営には、MCAビデオゲームズ社のジェイムズ・フィーダー社長、スタンリー・ニューマン副社長、アタリ社のレイモンド・カサール会長、チャールズ・ポール副社長らが当たる。また本社はアタリ社本社の近くミルピタスに置かれているとのこと。

メアリー・フジワラ氏が 米アタリ社の重役に昇任

日本語を話せる数少ない海外の業界人のひとりである、米国アタリ社のメアリー・フジワラ氏が、このほど業務用部門の市場調査担当取締役に選任された。

これは同社業務用部門のジョン・ファランド社長が四月四日発表したもの。メアリー・フジワラ氏は一九七八年に入社、業務用TVゲーム機のマーケティング活動に従事してきており、すでにマネージャー（課長に相当）にまでなっていた。今後彼女はさらにこの業務部門拡大を計画しており、より一層重要視されることになっている。

彼女は、アタリ社が市場調査を重く見ていると、そしてその結果をTVゲームのマーケティングに役立たせていること――について大変喜ばしいことだ、と語っている。このことはファランド社長も大賛成であり、そのため彼女を重役にすることになったもの。

なお余談ながらメアリー・フジワラ氏は米国生まれで、日本語は全然わからなかったが、日系人と結婚して以来次第に日本語を勉強、今ではかなりの日本語をこなしているという勉強家である。

ヨーロッパAM通信

Euromat年次総会
2協会の加入承認

ヨーロッパ通信員　メアリー・オープンショー

「ゲームマシン」紙の読者の皆さんはすでに、ヨーロッパにおける自動機械業者団体の国際的組織であるユーロマットのことをよくご存知ですね。これは、欧州経済共同体(EC)を中心に形成されたものですが、EC以外の欧州諸国にも加入は開放されています。

ユーロマットは四年前から現在の形態をとっており、いくつかの目的を掲げています。この連合組織は、自動機械産業に全般的ないし特定の国で損害を与えるような法律に対しては、闘かう用意があります。さらにこの連合組織は、関係のありそうなあらゆる情報の収集と伝達を目的のひとつに挙げています。ユーロマットにできないことは、どこであれ新しい法律を提案したり実施したりすることです。

今回のユーロマット年次総会は、ブリュッセルのシェラトンホテルで五月六日に開かれましたが、この連合組織が立派に運営されていることを示すものとなりました。出席者たちはユーロマットがどういうものかを次第に理解し始めており、力強い信頼感が増しつつあります。

この総会への参加率は良好で、この日の最後には新たに二つの協会の加入が認められました。つまりノルウェー(EC以外の国です)の業者協会と、北アイルランドの二つめの業者協会です。北アイルランドのもうひとつの協会はメンバーになって二、三年になります。二つめの協会の加入は、北アイルランドで単一の強大な協会として両協会が統一する努力をする——という条件つきで認められました。ユーロマットは分立を好まないのです。

ヨーロッパ中の自動機械業界に、景気後退が影響を及ぼしつつあります。その兆候は、スイスとオーストリアの協会がともにユーロマット事業費削減を求める提案で現われました。両協会の求めたのは事実上、ユーロマットへの会費を低減することであり、これは結局認められました。

by Mary Openshaw
44, Quai du Commerce (Box 00)
B-100 Bruxelles/Belgium

右の写真はノルウェーの協会、NAFのガンナー・マック書記。NAFは今回ユーロマットの新会員になりました。下の写真は北アイルランドの協会、ACAのジミー・モーラン氏とジェラルド・スタインバーグ氏。北アイルランドの二協会は統一への努力を前提に入会が認められています

上の写真はユーロマット年次総会にて(左から右へ)オメール・ド・ミュンク共同書記、ウィリー・ミシェル会長、フレディー・アレクサンダー第一副会長、フォルカー・ドロステ共同書記

上の写真はドイツの3協会からの代表団のようす

数多くの役割

ヨーロッパには自動機械業界のための特別な展示会が数多くあり、そのため開催日がしばしば重なり、問題を起しています。そこでこうした不都合な開催日を避けるため、一年前からユーロマット機構による努力が始められています。ちょうど一年前、ある展示会の主催者が自分たちのショー期間中に別のショーに招かれるということが起ったためです。日程が重なるのを避けるのはこれまで必らずしも常にできることではありませんでした。というのは、展示会場の予約などがかなり限られた範囲でしか行なわれなかったからです。しかしユーロマットはこの問題を解決するのに大きな役割を果しています。

ユーロマットは、ブリュッセルに本部のあるECにいいつながりを持っています。さまざまな専門官との会合が持たれており、今ではユーロマットの存在やその目的、そしてユーロマットが代表している産業の役割が大変よく認識されています。

EC共通貨幣は

過去一年間に多かれ少なかれ明らかになったひとつの問題は、ヨーロッパ内での共通貨幣問題です。これはEC内部で提案され、一時はいくつかの国々で実現可能であると考えられました。もちろんこれが実現されたなら、あらゆる硬貨作動式ゲーム機などに影響を及ぼしたことでしょう。でも現在、EC貨幣を特に作ってもヨーロッパにおける通貨統合を達成するための最良の方法ではない、というのが一般的な意見です。ヨーロッパにおける共通貨幣は、たとえ実現できるとしても遠い将来になるまで期待できない——ということは、EC内のさまざまな部門

(17めん上段に続く)

(16めんからの続き)

で確認されています。

EC圏内で、オペレーターに影響を及ぼすことになるひとつの重要な問題について、この総会で説明が行なわれました。ビールの販売がビール醸造業者の手に委ねられているいくつかの国では、かれらはもちろん自分たちのビールだけが売られるよう主張します。そしてこれまで、かれら醸造業者たちは(以上の条件に加えて)ビールの販売先に設置されているゲーム機やジュークボックスなども、かれらが委託したオペレーターしか運営できないよう規定を作ることに成功してきました。新しいECのルールによれば、かれらは自分たちのビールの販売を守るためというだけのことで、これだけ主張したことになります。このことはもちろんオペレーターにとって大きな自由を意味し、このルールはユーロマット内部でも大いに歓迎されました。以上のことがらは問題全体としては極めて複雑なので、私はできるだけ簡単に説明しようとしてきました。なおこの新しいルールは七月に実施されますが、すぐさまいい結果が期待できるものでないことが強調されています。

改選で会長再任

その他の法的な諸問題では、ECは実際的に集合的に取組んだほうが最善であるという問題のみについて扱う——ということが次第に明らかになりつつあります。このため、EC諸国におけるギャンブルマシンに関する全般的な法律というのは、近い将来ほとんど実現しそうにありません。

ユーロマットの役員選挙では、ほとんど異動はありませんでした。ベルギーの協会であるUBAのウィリー・ミシェル会長が、まず会長に再選されました。同様に、英国の協会であるBACTAのフレディー・アレクサンダー氏もユーロマットの第一副会長に再選されました。西ドイツの協会であるVDAIのハロー・ケブケ氏は事業ならびに公的生活から引退することを明らかにしましたが、賢明な人物だっただけに人びとはかれの引退を惜しみました。同氏のユーロマット副会長の席は、イタリアの協会であるSAPARのジアツィント・アルベリーニ会長によって引継がれました。いく人かの新しい監事が選任され、同様にひとりだけ引退しました。

最後に、ユーロマットの年次総会は今後毎年五月に開催されることが決まりました。五月がだれにとっても好都合だとされたのです。ユーロマットの規約によると、年次総会はその年の三月までに開かねばならないことになっていますので、五月開催を正式に決めるためには規約を変更しなければならないでしょう。

ユーロマット年次総会の最も重要な側面のひとつは、多くの国々から来た人たちが公式、非公式を問わず出会う機会であるということです。そして非公式な会合で、かれらは自分たちの抱えている問題点について論議したり、自分の見解を主張したりすることができます。もちろんこれは、よりよい相互理解を国際的レベルで深めており、また実際、ユーロマットの持つとても貴重な一面でもあります。

今回の年次総会が終了した時点で、ユーロマットは十三ヵ国を代表する十七の協会をメンバーとしていることになります。国の数よりも協会の数が四つも多いのはなぜでしょう。それは北アイルランドとアイルランド共和国にユーロマット加盟協会が二つずつあり、西ドイツにはオペレーター、ディストリビューター、メーカーがそれぞれ協会を持ち三協会あるからです。

欧州有数のメーカー、オペレーター、アントワープのブラボー

ベルギー、アントワープのブラボー・コーポレーション社は一九四〇年代後半に設立され、今では自動機械業界における最も優れた信頼ある会社のひとつです。同社の名声には陰がありません。

自動機械部門が同社の主な業務部門でないということは驚きです。日本を含め世界中から食料品を輸入している部門があり、この部門がとても大きいのです。自動機械部門は一九四七年ごろ設立されました。同社全部門の社長はシャリエとかいう人ですが、自動機械部門では長年にわたりジュールズ・サーティジン氏が経営に当たってきました。しかし残念なことにかれは二、三年前に亡なりました。現在自動機械部門は、同社に二十四年間勤務しサーティジン氏とともに働いてきたジョス・ライツ氏が経営に当たっています。私がこのほど同社に招かれたとき案内して下さったのは、このライツ氏でした。

ブラボー社は長年の間ベルギー、オランダ、ルクセンブルグの三ヵ国に対して、ロックオーラ社とゴットリーブ社の製品を供給してきました。事実同社とロックオーラ社の関係は一九四八年に始まっています。これらの製品供給は三ヵ国に対し独占的に行なわれています。TVゲーム機の大流行とともに、ブラボー社は七七年以来アタリ社製品を扱っており、ときには独占的に供給してきました。その他のメーカー製品も同様に同社によって扱われています。

TV機組立て

「私たちは米国のメーカーたちとこんなに長く提携してきたものですから、かれらに対してはとても忠実に接してきました。でも、対ドル相場が悪化しているため以前と比べると米国への注文はずいぶん減ってしまいました」とライツ氏は説明してくれました。そして同社は、ディストリビューション面で同社の顧客に対し供給するため、また自社オペレーション(これについては後述します)で納得できる価格で機械を確保するため、TVゲーム機の自社生産を開始せざるを得なくなっています。

ブラボー社は日本のいろいろなメーカーからPCボードを買い入れています。キャビネットはベルギー製で、ガラスの上に〝ブラボー〟という名の入った素敵なデザインのものが標準品となっています。ゲームの名称を取り付ける小さなスペースがありますが、これはもちろん経費節減のためで、同じキャビネットでいつでもゲーム名を取り替えることができるようにしています。新しいPCボードなどとともに、ゲーム名を表わすステッカーを貼ればいいわけです。「こんなふうに新ゲームへと改造するのは、現在のドル相場で米国製品を一台買う金額で、顧客がブラボー製の新ゲーム機二台手に入れることを意味しています」とライツ氏は説明しています。

同氏はブラボー社のディストリビューターとしての持続的成功は、同社の優れたアフターサービスと、それに対する大きな信頼によっている、と語っています。だれもが、ブラボー社から買えば大丈夫だと知っているのです。同社で働いている人たちは同社の名声を誇りにしています。

DBとしても

ブラボー社にはもうひとつ興味深い方針があります。それは決して、古い機械の下取りを拒否しないということです。「私たちは下取り品がなければ決して販売しないというわけではありません。中古品を完全に再生してどんどん輸出しているのです。加えて私たちはこれらの機械用パーツを絶えず供給しています。これまでどんなスペア部品も買ってストックするのにためらったことはありません。これらスペア部品を求めて他の国々から買いに来る人もいます。つまり当社に来ればそういうものがあることが広く知られているのです」とライツ氏は語っていました。

私が訪れた時、最も人気のある二つのゲーム機は、アタリ社の「ポールポジション」とバリー・ミッドウェー社の「トロン」でした。「でも、もちろん、ドル相場によるこれらの価格のため、販売数量は限られています」とライツ氏は語りました。

ブラボー社独自のTVゲーム機・キャビネットを背景に、同社の(左から右へ)ジョス・ライツ氏、エディー・デン・オーデン氏(同社にて)

ブラボー社のオペレーション部門は非常に大規模かつ重要で、フランスへ広がっています。つまり、パリにはサービスなどのための支社があるほどなのです。そして同社は、オペレーションでも独特の方針を持っています。それは同社がこれまでギャンブル機にまったく関心を持たなかった、ということなのです。実際スロットマシンは扱われず、それらの機械がベルギーで流行したときですら、同社は見向きもしませんでした。ベルギーではビンゴ(ピンボール)がいくつか販売されたり、運営されたりしていますが、これは決して重要視されていません。ブラボー社は、私が訪れた時、TVゲーム機は七百台だけオペレートしていました。もちろんフリッパーもあり、再び人気が出てくるだろうと期待されています。そしてもちろんジュークボックスも確かに最盛期ではありませんが、あります。

ガム自販機製造

あらゆるタイプのロケーションでオペレーションは行なわれておりますが、ブラボー社は次第にアーケード・ゲーム場に専門化しつつあります。同社の大きなアーケード・ゲーム場は八軒ほどで、各店四十台ほど設置されています。小さなアーケードは十ないし十二ヵ所で、ゲーム機の数はそれほど多くありません。これらのゲーム場は都市や郊外や町村部にあり、そのいくつかは週末だけ開いているものもありますが、どこもうまくいっています。

ライツ氏は、自動機械産業全体の未来について、次第にゲーム機本体の販売は減少し、もちろんPCボードの販売は増加するだろう、と考えています。というのは耐久性のあるキャビネットが数多く使用されているからです。

もうひとつブラボー社にとっても面白い側面があります。これはエディー・デン・オーデン氏が説明してくれたもので、同社はガムやピーナッツ、そしてカプセルの自動販売機のメーカーであり、発売元なのです。この部門はとても重要です。約二万台のこれらの機械がオペレーションされているのです。デン・オーデン氏は父親のあとを継いで同社に入社し、もう二十年以上同社で働いています。

ガム(ブラボー社特製のもの)や玩具、模造宝石類などがカプセルに入れられて、それらのオペレーターに供給されます。実際のところ、これらはベルギーで開発され、香港にあるブラボー社の工場で作られています。

これらの自動販売機は極めてうまくいっており、これに適する場所にはどこにでも置かれています。玩具や珍しそうな品物は興味をそそる目的で、しばしば新しいものにとりかえられていきます。これらをめぐるひとつの問題点は、ヴァンダリズム(芸術文化の破壊)ということですが、不幸にもヨーロッパではそれがひどく行なわれているわけです。

Mary Openshaw

時計しかけのハート美人 連載⑫

遠藤嘉一と日本の娯楽機産業の歩み

葉狩 哲

（題字・遠藤嘉一）

歳月に込められた娯楽の概念

遊びの大義名分

松屋スポーツランドを子ども向けに変えたのは嘉一の〈遊び〉に対する考え方によるものである。

大人の遊びは、誰かがやらないと手を出さない。子ども向けの遊びは、子どもにせがまれて大人も参加できる。つまり当時（昭和六年ごろ）の日本人には〈遊び〉に対してある種の後ろめたさが伴っていて、大義名分が必要だったのである。それが、「子どもにさそわれて」であり「誰か他の人がやっているから」なのである。

また子ども向けの遊びにしても「汗をかかないで楽をして遊べるものしかはやらない」というのが嘉一の考えである。

これは彼の体験から生まれたものだ。

松屋スポーツランドを例にとってみると、力試し機、ボート競争、ボウリングなどが人気のなかった機種である。

もっとも健康志向の高い現代とはいささか事情は異なるが……。

松屋スポーツランドの大ヒットは、単にアイテムを子ども向けにしただけでなく、大人に対する遊びの大義名分を与えたことによるものだ。

例えば豆自動車――。

『お父さんお母さんもついて乗れます』と張り紙するだけで、父親や母親が照れることなく利用できる。子どもを楽しませることを口実に、実は大人たちもエンジョイしているのである。松屋スポーツランド、そして豆自動車という共通のフィールドで、そのスピード感やスリルを楽しむ。そこには大人と子どもという世代間に横たわるギャップはない。

蛇足ながら、大阪から東京に出た嘉一にとって地域の差はどのような形で表われているのだろう。特に自動販売機や遊戯機という当時にしてはモノ珍しい機械に対して、東京、大阪の人間はいかに反応したのか。

旧全日本遊園協会発行の『アミューズメント産業』誌（昭和五十二年六月号）に『アミューズメント・自動販売機の揺籃期を語る（2）』と題して面白いエピソードが載っている。嘉一と中山正徳（中山工業社長）が、東京と大阪の気質の違いについて語っている。

中山　大阪の人は、（自動販売機について）出なければ損するから、俺はやらないという観念が強いようですね。東京ではそういう点は割合抵抗なしにすぐ慣れた。

遠藤　そうかもしれませんね。商人は大阪だといいますが。

中山　本当にそれは感じましたね。

遠藤　私も機械を売っていた時分感じました。大阪も良いのですが、そういう点、東京の人の方が親切だといいますね。疑ってかかるというのは、大阪の方が多いようでした。

合理的だといわれる大阪人気質は今も昔も変わらないのである。

もう一つの貢績

嘉一は昭和六年十一月に開店した浅草松屋のスポーツランドと相前後して、上野松坂屋におみくじ機や菓子自動販売機などを納めている。自販機の中味は、子どもたちの世界で大いにもてはやされた大東京キャラメル。

松屋スポーツランド以後、全国のデパートに遊園施設がとり入れられるのである。

もちろんその多くが嘉一（日本娯楽機製作所）の手によるものであることはいうまでもない。

「当時はデパートに遊園設備を入れるのにも、話をするのが先方のトップで、随分、楽でした。たとえば西武デパートなら、先代の堤さん、あるいは堤清二さんと直接交渉できましたから」

北は北海道から南は九州まで、全国の主な百貨店、遊園地はほとんどが嘉一の取り引き先となった。いわば独占である。

そして国内だけでなく、遠く満州（中国）にまで商圏は広がった。

昭和十二年ごろの日本娯楽機製作所の総合目録にある納入先リストは別表の通りである。当時の一流百貨店はもちろんのこと遊園地、ホテル、劇場まで網羅してあるから驚きだ。

名古屋から以西を大阪にいる兄・左一が受け持ったが、嘉一は文字通り東奔西走で、機械の販売からレンタル、メンテナンスまで行なった。

昭和八年、全国を股に、まさに飛ぶ鳥を落とす勢いで販売網を広げる嘉一は日本娯楽機製作所を浅草区駒形二丁目五番地（現在の台東区駒形一丁目）に移した。

前述した自動車屋三人組（山田貞一、若田部繁之助、森周一）と嘉一との出会いはこの頃である。

彼らはいずれも日本のタクシー業あるいは自動車修理業の草分け的存在であった。その彼らをアミューズメント産業へと転業させたのが、これまた嘉一の貢績である。

自動販売機や自動木馬の考案、そして百貨店に遊園設備の設置など、嘉一の偉大な足跡は有形部分のみに限らない。

たとえていうならば、背番号3の長嶋茂雄の存在が以後のプロ野球の発展を支えてきたように、嘉一もまた今日あるアミューズメント産業を無形の部分で支えてきたのである。

昭和六年三月、重要産業統制法が施行され、ガソリンが入手しにくくなった彼らは自動車に見切りをつけ、何か将来性のある商売を探し求めていた。

そこに嘉一が出現したわけである。

成長産業（とくに産業に限定する必要はないが）の絶対条件に、ライバル企業の存在がある。寡占ではその地位に甘んじてさらなる成長を望めない。切磋琢磨の結果が業界全体のレベルを引き上げることになるのである。

その意味で遠藤嘉一がアミューズメント産業に果した貢績は限りなく大きい。

前述の山田貞一は東洋娯楽機を、若田部繁之助はサクラ娯楽を、森周一は昭和鉄工を創設し、それぞれが今日のアミューズメント産業の一角を担っているのである。

この他、直接間接を問わず、遠藤嘉一の影響を受けて、あるいはその業績に刺激されて業界に参入した人は数多い。

娯楽の本質とは

ここで当時の機械について少し触れておきたい。業界の貴重な資料、あるいは証言ともなりうるからである。

主として嘉一の記憶を中心にランダムに展開する。

嘉一が業界に関与する契機となった宝塚新温泉には輸入ものの遊戯機がかなり設置されていたことは前に書いた。しかし屋外に設置されていた機械は単式飛行塔とボートしかなかった。

また同じ兵庫県下にある阪神甲子園パークには、昭和七年当時、四人乗りの蝶々を型どった『バタフライ』という乗り物が設置してあったという。その時、同パークを担当していたのが嘉一の弟・百治である。

「バタフライは阪神直営の会社が輸入したものですが、ずいぶん人目をひきました。しかし開園当初は、お客さんもまばらでさびしいものでした。昭和十二年に豆汽車を納めたのですが、人気が出てきたのは日本娯楽機製作所が小型機を納めるようになってからです。特に木馬に人気が集まりましたね」（遠藤百治）

パチンコについては様々な説があるが、嘉一によればアメリカの輸入物が宝塚にあって、それを〝世間〟に出したのが嘉一だというのである。タテ型で、現在の手動式のモノと同じ形だった。

また彼は、パチンコを元に『玉遊び菓子自動販売機』も創っている。

ボウリングは浅草松屋が昭和六年に設置したのが最初。これはスポーツランドの委託職員の手によるもの。もっとも遊戯場に設置したのが最初という意味で、ピンがマグネットでぶら下がっているものであった。

わが国における本格的な商業ベースのボウリング場は、東京港区北青山にある『東京ボウリングセンター』が最初である。

ちなみに同ボウリング場が開設されたのは昭和二十七年十二月である。

松屋スポーツランド以後、実に二十一年の歳月が流れている。

これは嘉一と中山正徳の対談にあるように、日本人の遊びに対する質的変化に要した歳月ということができるのではないか。つまり「汗をかかないで、楽をして遊べるもの」（嘉一）から「健康志向で、汗をかいて楽しめるもの」への遊びに対する概念の変化である。

たかがボウリングである。しかし、そこに日本人の遊びや娯楽に対する概念がシンボライズされているように思えてならない。

わが国のアミューズメント産業が今後どのように変化し、発展していくのか筆者には見当もつかない。しかし、ボウリングに込められた遊びの思想でさえ二十一年もの歳月をかけて変化してきたのである。いわんや産業としての〝娯楽〟や〝遊び〟は、もっと人間を根底から見つめ直し、長期的視野に立って製品を開発していくべきであろう。

短兵急に利益だけむさぼる姿勢は、本質的な娯楽・遊びの概念をゆがめるだけである。

（文中、すべて敬称は略させていただいた。また本文に使用した資料、引用文献はまとめて完結時に表記するものである。

なお、本連載に関するご意見やご感想、当時の資料、証言などがありましたら、アミューズメント通信社編集部までご連絡ください）

納入先御芳名

淺草松屋様
伊勢丹様
上野松坂屋様
銀座松坂屋様
寶塚劇場様
國際劇場様
豊島園様
大宮八幡園様
東京地下鐵株式會社様
[illegible]百貨店様
横濱松屋様
保土ヶ谷銀座様
さいか屋様
田中屋様
[illegible]様
大野屋様
金谷ホテル様
鬼怒川温泉ホテル様
玉屋百貨店様
玉屋百貨店様
岩田屋様
小林百貨店様
トキワ百貨店様
登喜和百貨店様
寶山デパート様
松坂屋様
寶塚劇場様
多岐鐵道株式會社様
丸物百貨店様
大丸百貨店様
寶塚新温泉様
ルナパーク様
南海高島屋様
大鐵百貨店様
松菱百貨店様
天満屋様
丸井百貨店様
樂々園様
鶴見園様
別府ケーブル様

昭和12年ごろの日本娯楽機製作所の総合目録より

テニス
オートチェイス
クレージーパック
ポリスジャンプ
地球防衛軍
タンクバトル
ソニックインベーダー
サブマリンバトル
スキー
アストロピンボール
マウスパズル
ミュージックメーカー
サッカーゲーム

ゲームパソコン／M5

ソード㈱（東京都中央区八重洲2－7－12京橋K－1ビル、☎03－281－8111）
㈱タカラ（東京都葛飾区青戸4－19－16、☎03－603－2131）

玩具関係はタカラ、それ以外はソードが取扱っている。昨年11月から、本体セット（ジョイントコントローラーは別売、¥49,800）と同時に㈱ナムコと提携しているゲームカートリッジ(¥4,800) 6種が発売された。現在はカートリッジ15種、ゲームカセット（2ゲーム入、¥1,800）も15種発売されている。

専用ゲームカートリッジ

ディグダグ
タンクバタリアン
ボスコニアン
ギャラックス
パワーパック
ワープ&ワープ
スーパーコブラ
ガッタンゴットン
ムーンパトロール
ステップアップ
プーヤン
ボクシング
スキー
テニス
ワードメイズ

専用ゲームカセット

スネーキー／バリアーアタック
ジョギング／サイドファインダー
ソリティア／ハノイの塔
スリーサークル／サンバーサーチ
ブラックジャック／スロットマシーン
地球最後のQ／ミニスタートレック
相性バイオリズム/ミュージックトーン
カウボーイ／バリケード
リフレクション／レインボーブロック
クロス･ファイヤー/クラッシュラリー
3Dスカッシュ／タッチダウン
スクイジー／クレーン
リバシー／ビックメイズ
マミちゃんのあっちむいてホイ／ユミちゃんのグラフィックパズル
スリーファイブ／Xモライズ

ぴゅう太

㈱トミー（東京都葛飾区立石7－9－10、☎03－693－1031）
㈱トミー（同上）・パソコン事業部

「ぴゅう太」は汎用タイプの中で1番普及台数が多い。ホビー用パソコンとして親しみやすさに人気がある。昨年10月から本体セット（ジョイントコントローラー付）は¥59,800で発売され、ゲームカートリッジ（¥4,800）は現在13種発売され、あと順次予定されている。

専用ゲームカートリッジ

ボンブマン
モンスターイン
ザウルスランド
ターピン
フロッガー
スクランブル
ナイトフライト
マリンアドベンチャー
ミッションアタック
トラフィックジャム
ミステリーゴールド
ドンパン
ミッキー・アスレチックランド
プーヤン
ジャングラー
ガッタンゴットン
メイズパトロール
トロン
トリプルコマンド
バーミューダ・トライアングル

マックスマシーン

コモドールジャパン㈱（東京都港区浜松町1－1－11住友東新橋ビル、☎03－433－6111）
ホームコンピュータ㈱（東京都港区芝大門2－3－11芝・清水ビル、☎03－433－6125）

昨年11月に"超低価格コンピュータ"として本体は¥34,800で発売されたが、現在はそれを下回る他社製品も現れた。ゲームカートリッジは現在12種類で、各¥2,800で発売されている。

専用ゲームカートリッジ

アベンジャー
ジュピター・ランダー
スーパーエイリアン
レーダー・ラット・レース
ロードレース
モールアタック
マネーウォーズ
クラウンズ
オメガレース
ゴーフ
キックマン
ウィザード・オブ・ウォー

家庭用TVゲームはいま

業務用（硬貨作動式）ゲーム機の業界から見れば、家庭用TVゲームの市場動向は少しばかり気になる状況になってきた。家庭用TVゲームは、米国の場合カートリッジ式から爆発的に市場が拡大し今やパソコンへと拡がっているが、日本の場合パソコンから次第に拡がりつつある時点でカートリッジ式が発売される形で、今後どう展開されるか最も注目される状況となってきた（本紙第212、213号参照）。こうした現在、セガ社によるホビーパソコンまで含めたカートリッジ方式中この家庭用TVゲーム商品を概略的に見たのが以下のリストである。プログラムをテープ化して一般のパソコンに入れるタイプのものはすべて割愛した。また、ゲームソフトの許諾（ライセンス）関係も一部不明なものがあるため省略した。

掲載要領は、①本体の商品名、②メーカー名、③国内発売元、④概要、⑤本体写真、⑥専用ゲームソフト（主にカートリッジのみ）とした——編集部。

ゲーム専用タイプ

ATARI 2800

米国・アタリ社（本社カリフォルニア州サニーベイル）
アタリ・インターナショナル・ニッポン・インク・日本支社（東京都港区西麻布1－1－5、☎ 03－423－4131）

カートリッジ式家庭用TVゲーム市場では、世界47ヵ国に「アタリ2600」を発売、文字通り世界一のシェアを誇るアタリ社製品。ベストセラー「アタリ2600」を日本向けに改良したのが「アタリ2800」。米国ですでに発売されているカートリッジ約50種のうち当面25種とともに、5月10日から発売になった。（本体、コントローラーなどのセットで¥24,800、カートリッジ価格¥4,200～6,800）

専用ゲームカートリッジ

フェニックス号
バンガード（先導部隊）
ヤーの復讐
ミサイル総司令部
アステロイド（小遊星）
スター・レーダーズ
スペース・インベーダー
ディフェンダー
センティピード
バザーク
スーパー・ブレイクアウト
サーカス・アタリ
リアル・スポーツ　ベースボール
ゴルフ
リアル・スポーツ　バレーボール
スウォード・クエスト　地の世界
スウォード・クエスト　火の世界
E. T.（THE EXTRA-TERRESTRIAL）
ホーンティド・ハウス
レイダース　失われた聖櫃（アーク）
算数グランプリ
ディモン（小鬼）からダイヤモンド
戦う将軍
ナイト・ドライバー
空・海戦闘

アルカデイア

㈱バンダイ（東京都台東区駒形2－5－4、☎03－842－5151）
㈱バンダイ（同上）・エレクトロニクス事業部

「インテレビジョン」を販売している同社が、別に独自で開発した製品。3月から¥19,800（本体、ジョイスティックなどのセット）という低価格で発売。カートリッジも15種（¥ 2,980～4,800）すでに発売になっており、順次、キャラクターゲームが発売の予定となっている。

専用ゲームカートリッジ

サイドアタック
スペースミッション
エイリアンインベーダー
スペースバルチュア
ミサイルウォー
スーパーガブラー
スペーススクワードロン
キャットトラックス
エスケープマン
ロボットキラー
R2Dタンク
ホッピーバグ
ジャングラー
スペースパイレーツ
アストロインベーダー

インテレビジョン

米国・マッテルエレクトロニクス社（本社カリフォルニア州ホーソーン）
㈱バンダイ（東京都台東区駒形2－5－4、☎03－842－5151）

米国・マッテルエレクトロニクス社からバンダイが輸入販売している製品。16ビットCPUを搭載。昨年6月から¥49,800で発売されている。カートリッジは現在22種類（¥4,800～¥5,800）。

専用ゲームカートリッジ

ベースボール
スキー
ボウリング
テニス
ボクシング
フットボール
サッカー
ゴルフ
ホッケー
スナーフ
オートレーシング
トリプルアクション
ナイトストーカー
フロッグ・ボグ
ポーカー&ブラックジャック
ルーレット
ホースレース
シーバトル
バックギャモン
スペースアルマダ
スターストライク
スペースバトル

カセットビジョン

㈱エポック社（東京都台東区駒形1－12－3、☎03－843－8811）
㈱エポック社（同上）

日本で最初に売り出された(81年7月)カートリッジ式TVゲームである。4ビットCPUのため画質は落ちるが、セット価格¥13,500と低価格のため、普及台数は最も多い。ゲームカセットは8種類（¥4,980）発売されている。

専用ゲームカセット

きこりの与作
ベースボール
ギャラクシアン
ビッグスポーツ12
バトルベーダー
パクパクモンスター
ニューベースボール
モンスターマンション

マイビジョン

日本物産㈱（大阪市北区天神橋1－12－9、☎06－353－5211）
関東電子㈱（東京都千代田区外神田1－11－5、☎03－251－2921）

3月末からマージャンマスターマシンとして発売されている。現在6種類のカートリッジ（¥4,500）も発売されている（本体価格は¥39,800）。子どもよりむしろ中高年齢者を対象としたもの。

専用ゲームカートリッジ

連珠（五目ならべ）
花合わせ（花札）
マスターマインド
詰将棋
リバーシ
マージャン
麻雀（四人麻雀）
ビリヤード
スキー
ボクシング
アストロンベルト
モナコGP

オデッセイ－2

ノースアメリカンフィリップス社（本社テネシー州ノックスビル）
コートン貿易㈲（東京都港区東麻布1－12－8山口ビル、☎03－582－3374）

オランダ・フィリップスグループの米国企業、ノースアメリカン・フィリップス社が開発した製品。新開発のボイス・シンセサイザー利用のゲームをふくめ50種以上のカートリッジ（¥2,900～11,000）を揃えている。本体セットは昨年9月から¥49,800で発売されたが、現在は¥29,800となっている。

専用ゲームカートリッジ

スピードウェイ／スピンナウト／暗号解読
大戦車軍団ゲーム／潜水艦深海大作戦ゲーム
パチンコ
ブロックアウト／ブレークダウン
モンテカルロ　スロットマシーン
エイリアン&インベーダー大作戦
スーパーピンボール
2100年の決闘
ロボット軍団ゲーム
ヘリコプター救助隊／月面軟着陸ゲーム
謎のUFO
いたずらモンキーゲーム
スペースファイター
宇宙大戦争
マネーメイカーゲーム
地球防衛隊
ゴールドラッシュ
アメリカンフットボール
バレーボール
ボーリング／バスケットボール
エレクトロニクス・テーブルサッカー
ポケットビリヤード
アルペンスキー
ベースボール
アイスホッケー／サッカー
コンピューターゴルフ
数字マジックゲーム／ナンバーメモリーゲーム
神経衰弱ゲーム／マスターマインド／イングリッシュ・ボキャブラリー
プレイ算数ゲーム
マイコンティーチャー
ウォーゲーム
中世騎士の冒険ゲーム
ラスベガス　ブラックジャック
リバーシー
ウォールストリート株式売買ゲーム
キィー・ボード　クリエーション
イングリッシュティーチャー
コンピューター算数
ジェリコの戦い
トーキングパックマン
おしゃべりタイプライター
アクロバットサーカス
スペースレイダーズ～UFOの復讐

クリエイトビジョン

米沢玩具有限公司（本社香港）
㈱チェリコ（東京都墨田区千歳2－10－3、☎03－635－3457

香港の米沢玩具が開発した製品。ジョイスティックボードつきの本体価格は¥54,000。ゲームカートリッジ（¥5,800）は13種のうち現在発売中は11種。カートリッジ以外にゲームカセット（テープも8月から5種発売を予定している。

専用ゲームカートリッジ

ホビーパソコンタイプ

SC－3000

㈱セガ・エンタープライゼス（東京都大田区羽田1－2－12、☎03－742－3171）
㈱セガ・エンタープライゼス（同上）・パーソナルコンピュータ事業部

7月1日発売予定のパソコン「SC－3000」は同社初のコンシューマー市場への進出である。本体は¥29,800と低価格で、ゲームカートリッジは¥3,800～5,800。セガ社オリジナルゲームを中心に発売が予定されている。

専用ゲームカートリッジ

ボーダーライン
N－サブ
トランキライザーガン
ゴルフ
ベース・ボール
将棋
麻雀
コンゴボンゴ
スーパーロコモーティブ
カーハント
スタージャッカー
セガ・フリッパー
ヤマト
テニス
シンドバット

探偵について（Y）

連載小説〈25〉

朝日のごとく爽やかに

和佐　健吉

車が河を渡った。白い水の飛沫が稠密な闇をうって散って行く。

深い疲労に包まれ車のシートに身体を預けながら、淳介は慌しい一日だったとおもう。

そうでなくても後になっておもいかえせば殆んど無為にちかい行為で埋めつくされ不毛な日日の累積のうちに年月が過ぎ去ることが多過ぎたようだ。

では一体何をすれば不毛ではないというのか、それも分らない。

目標を持ちそれを達成するための計画を樹て、その計画通りに事が運び目標が仕遂げられることにこそ満足感が生じ、幸福感が得られると所謂、人生の達人たちが教えてきた、生来素直で向日性の淳介は迷うことなくその道を進んできたものだ。が、今になってはじめて、迷いに迷うようになってしまった。

年令を重ねれば重ねるほど本当に自分の筋はどこにあったのか見当がつきかねるようになる。

自分がしたかったことは何であったかも深い霧に包まれそれこそ五里霧中の状態になってしまった。

その時その時には、それこそ、自分でしか出来ないようなやり方で他発的ではなく自発的に何かをしたつもりであったのが、年月を経るとともにそれがちっとも自発的なものではなくて大情況のもとでは他発的なものでしかなかったことに次次と気づかされてゆく時の何とも言えない身をよじらされるような口惜しさ残念無念さ、そういうことばかりだ、気がついて見れば。

淳介だけではない、多分、雄介もそうであったのに違いない。

人生のそういう年代にさしかかってきているのだと淳介はおもう。

考えたつもりが考えさされていたのに過ぎなかった。一所懸命したつもりの行為がただ単にさされていたのに過ぎなかったのだ。殆んどすべてのことについて。

「この山の坂道を降りてしまえばいい道に出ます」

「あの河はずいぶん高い所を流れているもんだね」

「ふだんはあまり水はないんだが、二、三日前に相当雨が降ったから。あんなに水嵩がはっているのも珍しいですよ。ま、雨が降って尾根道に雨水が流れているという程度のもんですわ」

「大阪ではそう雨は降らなかったけどな」

「なんしか、ここらは山地でっしゃろ、よそは天気がよくてもここだけ雨が降るというのはしょっ中ですわ。ま、いつもそうひどい降りになるわけではないのですけど、この間はようけ降りましたがな」

梢がウインドウをはらう。半分は道なき道を車はゆっくり進んでいる。

よほど両足をふんばっておかないと急に急坂になって身体が前へ投げ出されるようになってしまう。

「気をつけてくれよ」

「そりゃもう大丈夫でっさ。安心してまかしておくんなさい」

木末の葉が葉裏を翻しながらウインドウを撫でる音だけではなく、時時大きな鳥のはばたきが木立に谺している。

ライトの光をかなり遠いところで素早く過って行った黒い影があった。

「猪ですよ」

「ほう」

時に車が横滑りをしたりして淳介はこんなところにまできて緊張を強いられるようになってしまう。

「もうじきです」

「ま、無理しなくていいよ、昔から、山道のもうすぐですほど当にならないものはないというから」

最後はちょっとした屏風が立っているような急な坂を降りて直角に車が回ると町の道に車はのっていた。

水銀灯に濡れている街路を見て淳介はほっとして大きく呼吸をした。

滑らかな走りになったとおもう間もなく、すぐに車は止った。

「ほら、ここですよ」

「有難う」

会社の景気がいい時に建てられた寮であるのかゆったりとした敷地に鬱蒼と樹木が生い茂り辺りは森閑としている。

コの字型の建物は中庭に面してアーチ型の柱廊があり、鄙には稀な粋な造作である。

寮というからにはどんな事情があるかは知らないが雄介は今一人で暮しているようだ。

雄介は高校を出てすぐに就職出来ず、W大に入って東京にいる淳介によく手紙をくれた。雄介が就職出来て東京に出てくるまでの三、四ヶ月の間ではあったが、文面はいつもきまって東京での生活はどういう具合か、自分も早く東京で就職したいというものだったが、その頃の雄介の手紙は東京へ出たいという強い願望でむんむんとした熱気を孕んでいた。

そしてやがて願望は充たされ雄介は上京してくる。中央線沿線高円寺の会社の寮に入った。

木造二階建の寮は今でいう木賃アパート風のもので硝子戸の音が派手になり響いていた。

廊下は板張りで、玄関で靴を脱ぎスリッパにはき替えねばならなかったが来客用のスリッパがなくて、はじめて雄介を訪ねた淳介は不自由なおもいをした。

あのくすんだ高円寺の寮にくらべてここの寮は高度成長の経済を象徴しているかのように朗らかな明るい白亜の殿堂であった。

「どんな用件でしょうか」

ガードマンというのか門衛が金壺眼をしばたたかせながらきいてくる。

「森口雄介さんに会いたいのですが」

「森口さんならまだお帰りではありません」

半ば予期していたことではあるが淳介は落胆してしまい疲れが一度にどっと噴き出してくるような感じに襲われる。

「森口さんの部屋で待たして頂いてもよろしいでしょうか」

「いえ、それはどうも都合が悪いのですが」

「小さい頃からの知り合いなんですが」

「事情はよく分りますが規則は規則ですから」

JUNE 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型TVゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	チャンピオン・ベースボール（アルファ電子／セガ社） Champion Baseball (Alpha/Sega)	8.15
2	ゼビウス（ナムコ） Xevious (Namco)	7.33
3	バーディーキング2（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	6.71
4	花あわせ（セタ企画） Hana Awase (Seta)	6.40
5	ティップタップ（セガ社） Tip Top (Sega)	6.33
5	T.T.マージャン（タイトー） T.T. Mahjong (Taito)	6.33
7	ギャラガ（ナムコ） Galaga (Namco)	6.26
8	バイオアタック（タイトー） Bio-Attack (Taito)	6.00
8	雀豪（日本物産） Jangou (Nichibutsu)	6.00
10	ペンゴ（セガ社） Pengo (Sega)	5.60
11	タイムパイロット（コナミ） Time Pilot (Konami)	5.53
12	ミスター・ジャン（サンリツ電気） Mr. Jong (Sanritsu)	5.50
12	ストライクボウリング（タイトー） Strike Bowling (Taito)	5.50
14	麻雀教室（新日本企画） Mahjong Kyositsu(SNK)	5.44
15	ロンツー（サンリツ電気） Ron 2 (Sanritsu)	5.33
16	スカイランサー（オルカ） Sky Lancer (Orca)	5.00
16	ジャントツ（サンリツ電気） Jantotsu (Sanritsu)	5.00
18	フロントライン（タイトー） Front Line (Taito)	4.81
19	ジャンピューター（三立技研） Jongputor (Sanritsu Giken)	4.80
20	花札（セタ企画） Hanafuda (Seta)	4.75
21	ミスター・ドゥ（ユニバーサル） Mr. Do! (Universal)	4.62
22	プロボウリング（データイースト） Pro Bowling (Data East)	4.61
23	ハンバーガー（データイースト） Burger Time (Data East)	4.60
24	大富豪（セタ企画） Daifugou (Seta)	4.58
25	ディグダグ（ナムコ） Dig Dug (Namco)	4.54

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■テーブル型新製品 (NEW VIDEOS-TABLE TYPE)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	マッピー（ナムコ） Mappy (Namco)	6.50
2	スタージャッカー（セガ社） Star Jacker (Sega)	6.25
3	バッグマン（タイトー） Bagman (Taito)	6.00
4	ハイウェイレース（タイトー） Highway Race (Taito)	5.60
5	スーパーライダー（タイトー） Super Rider (Taito)	5.33

■アップライト、コックピット型TVゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	アストロン・ベルト（セガ社） Astron Belt (Sega)	8.43
2	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	7.78
3	頭の体操（ユニエンター） Atama No Taisou (Unienter)	7.28
4	ズーム909（セガ社） Zoom 909 (Sega)	5.85
5	グランドチャンピオン（タイトー） Grand Champion (Taito)	5.00
6	ターボ（セガ社） Turbo (Sega)	4.66

■フリッパー (FLIPPERS)

	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	スピリット（ゴットリーブ） Spirit (Gottlieb)	8.50
2	ローヤルフラッシュDX（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	8.00
3	フライト2000（スターン） Flight 2000 (Stern)	6.00
3	ボルケーノ（ゴットリーブ） Volcano (Gottlieb)	6.00
5	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	5.66
6	ブラックホール（ゴットリーブ） Black Hole (Gottlieb)	5.33
7	Qバートクエスト（ゴットリーブ） Q*bert's Quest (Gottlieb)	5.25
8	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	5.20
9	ピンクパンサー（ゴットリーブ） Pink Panther (Gottlieb)	5.00
9	ミスター&ミセスパックマン（バリー） Mr. & Mrs. Pac Man (Bally)	5.00

調査ロケーション名（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ゲームランドロサ（東京・池袋）、ジョイプラザ21（京都・新京極）、タイトースペシャル（大阪・梅田）=㈱タイトー運営、ジャック&ベティ（東京・神田）、コロンボ（東京・有楽町）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ（京都・北区）=㈱セガ・エンタープライゼス運営、ゲームファンタジアシグマ（東京・渋谷）、ゲームファンタジア・イズミ（東京・新宿）、シグマスーパーII（東京・池袋）=㈱シグマ運営、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）=㈱アポロ運営、プレイシティキャロット一番街（東京・新宿）=㈱ナムコ運営、カーニバルプラザ（東京・新宿）=㈱エスコ貿易運営、名鉄レジャック（名古屋・駅前）=㈱水野商会、ゲームプラザシルピア（東京・新宿）=㈱東京マルサン運営、ワールドゲームミリ（東京・新宿）=㈱東京キャピオート運営、プレイランド（東京・蒲田）=㈱プレイランド運営、ビデオインキャッスル（小倉・駅前）=㈱岡田商会運営。

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Sega Unveiled "SC-3000" The First Personal Computer

Sega Enterprises Ltd. of Tokyo (vice-president, Hayao Nakayama) announced that it will put a personal computer the "SC-3000" on the market July first.

One of the biggest operators, distributors and manufacturers of coin-operated games in Japan, Sega has been developing the personal computers for consumer market since last autumn. While development has been based on its computer coin-operated game technology, the current commercialization of the SC-3000 has been a derivative of that effort. Sega has entered the competitors' personal computer market in a big way, and their SC-3000 is not only high performance but very cheap (1/2 – 1/4 the price of competitive units.)

Recently through on May 10th, Atari International Nippon Inc. of Tokyo (president, Akira Uechi), marketed a personal computer developed by Atari Inc. of the U.S. exclusively for home video games. The "Atari 2800" has a price of 24,800 yen. Thus not only Sega and Atari but a total of more than 10 Japanese makers (which released have entered the fray their own consoles for home video games).

Sega's "SC-3000" includes an 8-bit CPU, and has the following features: (1) Remarkably low priced – 29,800 yen. (2) BASIC, music, video game and other cartridges are separately available (with about 30 available at release time). (3) A home TV set is used high resolution graphics result. (4) There are 16 colors. (5) Music such as triple cord over a wide frequency band. (6) 32 different slides can be moved. This means that the SC-3000 is not a console exclusively for video games, but a personal computer that also plays video games.

The "Atari 2800", which was developed by Atari for the Japanese market, features about 50 games in a wide variety at a very low price. In March, Bandai Co., Ltd. of Tokyo (president, Makoto Yamashina), one of the largest Japanese toy makers, released "Arcadia", a console exclusively for video games, at the rock bottom price of 19,800 yen – an indication, as mentioned, that the home video game market will soon see fireworks as the sales competition heats up.

In Japan, the market is wide open as there are only about 300,000 home video game consoles compared to some 7 million units in the U.S.

Since Sega has achieved considerable success in the development, manufacture, sales and operation of coin-operated games, its spokesmen contend that they will be able to further strengthen their business by entering the consumer product market, too.

The First Trial Of Video Game Copyrights Begins in Osaka

On May 23, at the Sakai branch of the Osaka District Court, the trial concerning the accused Dream Ltd. of Tokyo, its president Hiroshi Endo, and its director Yoshio Watanabe for their alleged violation of video game copyrights. On this day Japan's first "criminal trial" on video game copyrights was held in Japan.

On that day, the public prosecutor read the indictment, and started the examination. The accused Watanabe and others' pleaded not guilty, since 1) they have already come to an agreement with Nintendo, and 2) video game copyrights remain yet to be established clrealy. At this trial, the prosecutor brought in as evidence, a Dream's copy board of Nintendo's "Donkey Kong Jr." and Dream's ledger – the trial is expected to continue for many days.

Namco Sues Epoch For Pirating Video "Pac-Man"

Namco Ltd. of Tokyo (president, Masaya Nakamura) announced recently that it has brought a suit against Epock Co., Ltd. of Tokyo (president, Taketora Maeda), a major toy maker, demanding payment of damages caused by the alleged violation of Namco's video game copyrights.

This suit was brought on May 11 at the Tokyo District Court and according to Namco, Epock began to manufacture and sell "Pak Pak Man", a liquid crystal type hand-held game, in 1981. Namco said that it is an unauthorized copy of "Pac-Man" developed and manufactured by Namco, and violates Namco's audio-visual copyrights. In view of these circumstances, Namco demanded tentatively that Epock pay 190 million yen out of the total alleged damage of 660 million yen incurred.

The current suit is the latest in Namco's efforts to bring suits to protect its audio-visual copyrights of "Pac-Man", and other works. In July 1981, Namco sued Shinsui Co., Ltd. and others, following by a similar suit in May 1982 against Bandai Co., Ltd. and in January 1983 against Commodore Japan Ltd. – all these efforts at the Tokyo District Court demanded payment of damages.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

Sun Electronics Completed New Head Office Bldg

Sun Electronics Corp. of Konan City, Aichi (president, Masami Maeda), recently completed construction of a new head office building, and commenced business at the new office from April 1. A modern building, the new head office building was constructed on the site of the old head office. The address is as follows:

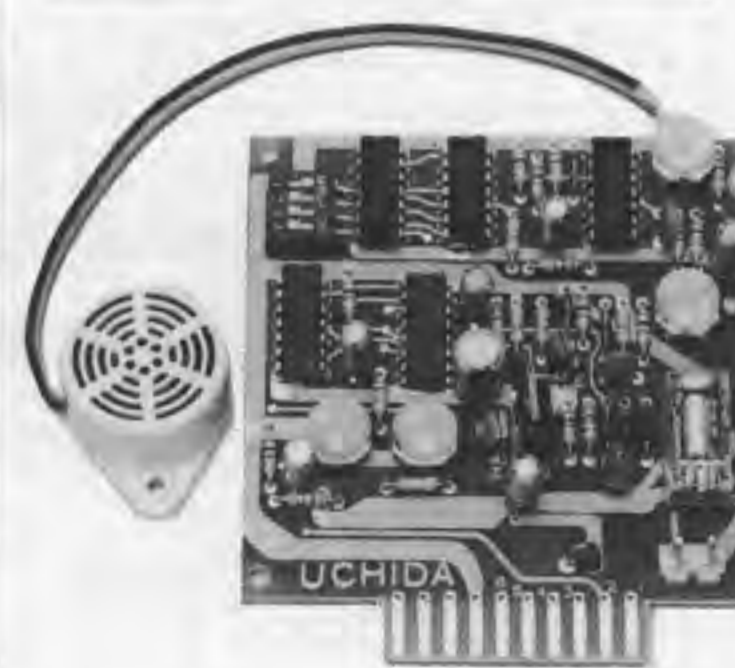
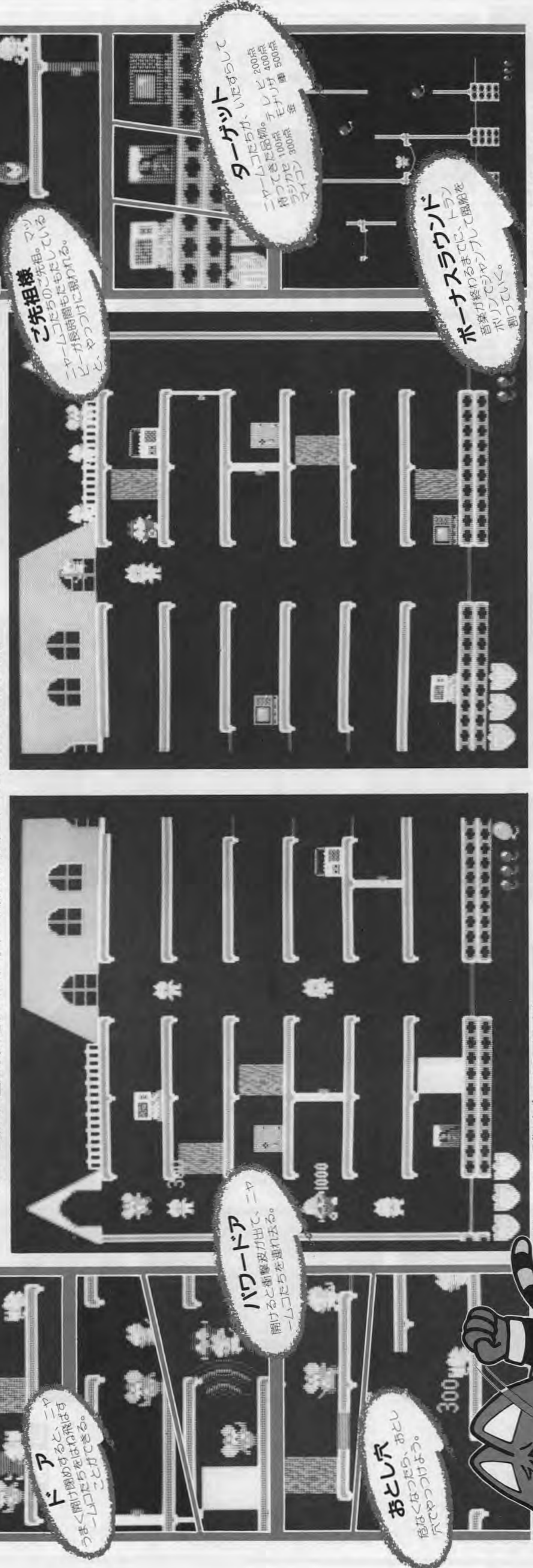
250, Asahi, Kochinocho, Konan,
Aichi Pref. 483
Phone: (05875) 5-2201
Telex: J4573-187 SUNELC

Gambling Machines Bussiness Faces Reduced Market

It is said that for the past few months the illegal gambling machine market has been in a slump. Last year, there had been extensive 'cooperation' between police and criminal elements which resulted in a flourishing business. This 'cooperation', though reached such a level that it could not be overlooked and subsequently there was an anti-corruption drive within the police force itself with many officers arrested or transferred. Following and during the law enforcement house cleaning many gambling machines were seized primairly table poker games. At the present, many of the machines held by the police are being examined by the court to determine the criminal violations involved. Already, a considerable number of police officers have been found guilty, and those involved in the trade or thinking of getting involved are running scared.

A considerable number of companies have been affected by the crackdown, and have gone bankrupt. Companies going under include Logitec, Taiyo Kikaku of Osaka, Taiei Shoji of Osaka, Nippi Trading of Yokohama, Nihon Bally Ltd. of Osaka, Toyo Giken Ltd. of Nara, and Vend Japan Co., Ltd. of Osaka.

The Japanese public is not demanding that gambling machines be legalized. This is because "Fuei Yugiki" (licensed gambling machines) already exist, as represented by "Pachinko" which is similar to amusement with prise (AWP) machines. In Japan, after playing with balls or medals (tokens), the ones that remain at the end of each game are exchanged for prizes such as, coffee, cigaretts, chocolate or canned food, etc. Cash is never paid out. Of the Fuei Yugiki enterprises Pachinko accounts for 93.1%, "Arrange balls" 4.5% and slot machine types 2.4%.

This category of machine operations constitutes an industry quite different from the arcade video game machines which have been developed, manufactured and sold by the world-famous Japanese AM machine manufacturers. Basic knowledge of these differences is required to understand the amusement business in Japan. While Japanese are very found of Fuei Yugiki, such as Pachinko, and are very fond of arcade games, they hate illegal gambling machines. This is a fact!

namco
痛快!!
追いかけっこゲーム
MAPPY
マッピー
ニャームコ屋敷から
盗品を取りもどせ!!
正義感あふれる元気なポリス、マッピー！
盗品さがして、行ったり来たり、追いかけっこ。うろうろしてると、ニャームコたちにつかまっちゃうぞ。かわいくって楽しくって、キャット・チェイス・ゲーム「マッピー」は、男の子はもちろん女の子にも大人気！
マッピーを動かして盗品を取り返してください。すべて取るとクリア、ニャームコたちにふれるとミスです。
ミューキーズ
ニャームコの子どもたちの総称。むじゃきで、いたずら好き。
トランポリン
ニャームコ屋敷の階を昇降するときに使う。
ドア
うまく開け閉めすると、ニャームコたちをはね飛ばすことができる。
パワードア
開けると衝撃波が出て、ニャームコたちを連れ去る。
おとし穴
危なくなったら、おとし穴でやっつけよう。
ニャームコ
ミューキーズの親。恐そうだが、ほんとうは臆病者。
マッピー
正義感に燃えるフレッシュポリス。
ベル
落とせば、ニャームコたちをやっつけられる。
ご先祖様
ニャームコたちのご先祖。マッピーが長時間もたもたしていると、やっつけに現われる。
ターゲット
ニャームコたちが、いたずらして持ってきた品物。
ラジカセ 100点　テレビ 200点
マイコン 300点　モナリザ 400点
金庫 500点
ボーナスラウンド
音楽が終わるまでに、トランポリンでジャンプして風船を割っていく。
※画面はニャームコ屋敷を½ずつスクロールします。
操作かんたん、女の子もエンジョイ！
マッピーは、2方向レバーとボタンで操作。
かわいい動きが女の子にも大評判。
レバー　左右に傾けるとマッピーが左右に動く。ジャンプ中に傾けると近い階に着地できる。
ボタン　押すと、マッピーの向いている方向の1番近いドアが開閉する。
仕様
●高さ：603mm（＋100mmまで調節可）●横幅：863mm●奥行：563mm●重量：62kg●使用電源：AC100V±10V（50/60Hz）●消費電力：91w●1人1ゲーム：100円（切換可）●ブラウン管：18インチカラーモニター
「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
本社　〒144 東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル　TEL03(736)1211(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL03 (759)2311(代)
関西事業所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL06 (330)6211(代)
中部事業所　〒460 名古屋市中区大須2-23-3　TEL052 (231)6731(代)
東北事業所　〒983 仙台市大和町4-10-5　TEL0222 (96)3015(代)
北海道事業所　〒003 札幌市白石区菊水3条1-7　TEL011 (822)1733(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施
©1983 NAMCO, ALL RIGHTS RESERVED